www.gamenavigator.ru

№ 9(52)' 2001

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА™

ИГРЫ – ЭТО НАШЕ ВСЕ

"Корсары 2"
"Шторм: Солдаты Неба"
"Код доступа: РАЙ"

MAX PAYNE

и его секреты

БОЛЬШАЯ ИСТОРИЯ

маленькой рыбы

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

DOCKING STATION

Норны On-Line

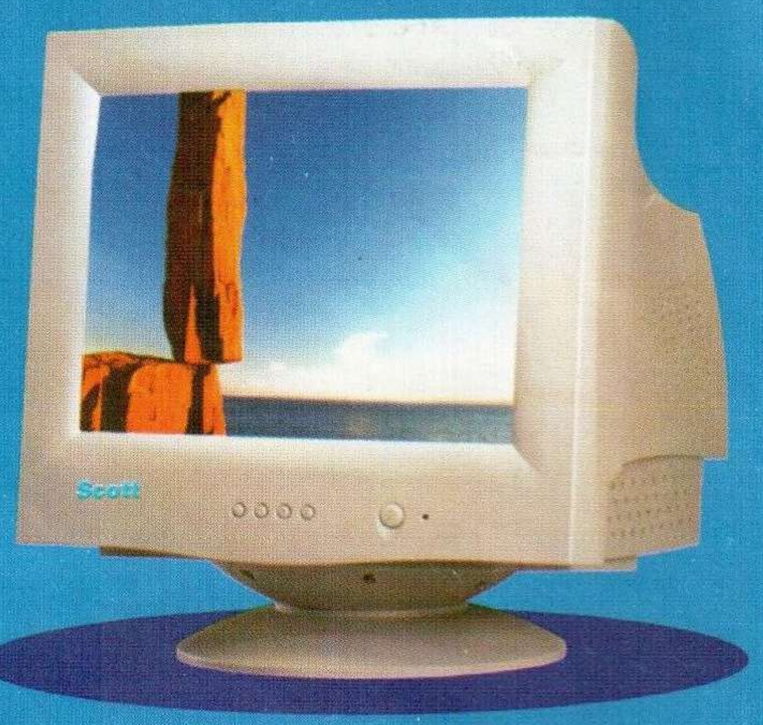
ISSN 1680-3264

Настоящая немецкая марка!

Scott®
the digital cleverness

Искусство равновесия

Какой монитор для компьютера Вы хотели бы иметь у себя дома, на работе в офисе?
Современный – по последнему слову науки и техники. Безопасный для здоровья. Надежный. И при этом недорогой.
Верно?
А ведь **это вполне реально!**
Мониторы с торговой маркой **"Скотт"** сочетают в себе все признаки по-настоящему высококачественной техники: четкое контрастное изображение на экране, яркие цвета, эргономичность, стильный дизайн, соответствие стандартам безопасности TCO-95, TCO-99, трехлетняя гарантия и уникальная возможность обмена в течение 1 года.
И все это за весьма и весьма невысокую цену!
Вот действительно толковый немецкий подход к вопросу равновесия цены и качества.
Согласитесь, для тех, кто хочет тратить деньги разумно,
монитор Scott - просто находка.
Так стоит ли еще раздумывать?



товар сертифицирован

Москва, ст.м. "АЛЕКСЕЕВСКАЯ", Звездный бульвар, д. 21; торговый зал: (095) 797-5775 (6 линий); оптовый отдел: 797-5790 (4 линии);
факс: 215-2057; E-mail: sales@rus.ru; info@rus.ru

Вы можете купить лучшие модели мониторов **Scott** по лучшим ценам у наших партнеров:
Владивосток (4232): Компания Лион 225-700; **Воронеж (0732):** Информсвязь – Черноземье 533-553; **Екатеринбург (3432):** Оптиком 51-08-65; **Иркутск (3952):** Ве-Три 20-40-00; **Москва (095):** Flake 236-9860, NIX 216-7001, Вентура 361-9884, Клондайк 979-2174, Oldi 232-3009, Диан 262-10-64, Скид 232-33-24, Техмаркет Компьютерс 723-8130; **Нижний Новгород (8312):** Русский Стиль НН 721-772; **Нарьян-Мар (81853):** Спутник 2-39-25; **Самара (8462):** Ноос-Плюс 222-006; **Санкт-Петербург (812):** Техником 315-6963; **Смоленск (0812):** Новая Цефея 552-332; **Тверь (0822):** Визард 423-333; **Ульяновск (8422):** Ультрамарин 411-141; **Чебоксары (8352):** Алеф 234-681

Русский Стиль®
http://www.rus.ru

Всем привет!

О спорт, ты - мир? Или не только мир, но еще и геймплей? Что требуется для того, чтобы очередную забаву признали спортом? Играли себе в кваку, играли, а потом взяли и решили, что это круто, что не всякому по плечу выдавать нагора энное количество фрагов в единицу времени, гонять мышиный курсор по переменным координатам дисплея в погоне за уворачивающимися наборами из пикселей и полигонов. Или все определяется тем, сколько денег готовы выложить спонсоры для привлечения ажиотажно настроенной молодежи к раскручиваемым маркам и продуктам?

Как бы то ни было, но словосочетание компьютерный спорт ни у кого уже не вызывает скептической улыбки. Были просто игроки, а теперь - спортсмены. Борцы за высокие титулы и призы. И это хорошо, ведь далеко не каждому отпущено природой физических достоинств в такой степени, чтобы трясти мышцой на тартановых дорожках и прочих полях, площадках или матах. В этом плане компьютер выступает тем, чем стал когда-то револьвер Кольта на Диком Западе. Универсальным уравнителем. Ну, почти выступает. Все равно поголовного коммунизма исходных предпосылок не будет никогда и нигде. В общем, только за август появилась информация о двух крупнейших компьютерно-спортивных мероприятиях: Кубке Intel Pentium 4 и World Cyber Games 2001, освещать которые мы собираемся по полной программе.

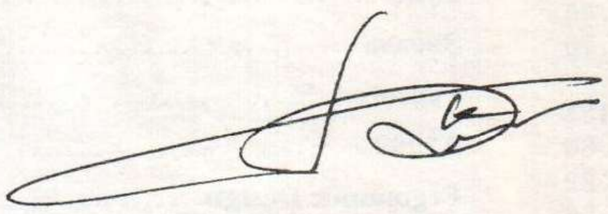
Интересная тенденция наметилась - началось падение поголовья заокеанских игровых девелоперов. Типичный пример - студия Dynamix (создателей легендарной Death Track и Tribes 2), которая пошла под нож по указке вышестоящей Sierra. В качестве причины сьерровчане сообщили, что хуже стал жить американский народ, что ему приходится теперь в супермаркетах выбирать между покупкой насущных хлебов и предметов роскоши ака компьютерных игрушек. А отсюда - слабые продажи последних продуктов и разгон дочерних фирм. Правда, именно у Сьерры на подходе несомненный хит - Throne of Darkness, да и Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura обречена на успех. Тем не менее, Dynamix больше нет, а сама Sierra подверглась серьезной организационной перетряске. Что любопытно, попутно идет укрепление позиций европейских компаний, так особо не приметная Titus Software, клепавшая в свое время незамысловатые аркадки, недавно стала владельцем контрольного пакета акций знаменитой Interplay.

В этом номере мы опять вернулись к одиссеям наших персонажей в онлайновых игровых вселенных. На этот раз в корейскую игрушку Redmoon занесло Техника. Сотник же сейчас раскачивается в Legend Of Mir: The Three Heroes, но это уже задел для следующего выпуска. Пока все выглядит и круто и примитивно одновременно: здорово прорисовано и задумано, но уж быстро падает интерес к довольно тупой и монотонной прокачке чара. Впрочем, это все еще бета, что с нее возьмешь.

На нашем диске выложена фриварная Docking Station, продолжательница идей грандиозной серии The Creatures. Не откажите себе в удовольствии, побалуйтесь с норнами, которые стали еще прикольнее, чем прежде. А при наличии доступа в Сеть вы сможете еще и обменяться своими питомцами с другими игроками.

Пару слов о новинках на нашем сайте. Мы открыли музыкальный раздел, в который будут помещаться файлы в форматах .mp3 и .mid. Также в планах - страничка с календарем выхода игр, скорее всего, к выходу этого номера она уже будет функционировать. И еще немного саморекламы: в последнее время мы усиленно работаем над базой данных по игрушкам, которая становится полнее и удобнее с каждым днем. Заходите - оцените сами.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко



Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Джобс

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Наполнение компакт-диска
Юрий Пашолок

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Арт-директор
Дмитрий Ароненко aka Alrick

Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Художник
Александр Еремин

Web-master
Олег Бородкин

Автор обложки
Anry

Учредитель ООО “Библион”
Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768 Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.ru

Телефоны для деловых предложений и рекламы:
190-9768, 475-4917

Антивирусное обеспечение:
Программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО “Лаборатория Касперского
http://www.avp.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P. (***http://www.zenon.net***)

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.
Использование любых материалов “Навигатора Игрового Мира” допускается только с письменного разрешения редакции.
Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати.
Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Отпечатано с готовых диапозитивов в
ГУП ИПК “Московская Правда”
Москва, ул. 1905 года, д. 7 ,123995,
З. 4097
Тираж 32.000 экз.

Цена договорная.

© Издательский дом
“Навигатор Паблишинг”, 2001 г.

СОДЕРЖАНИЕ

Подписка!!!
Стр. 29

Игры - это наше все 4
Иллюзия присутствия 10
Корсары 2
А закончится все это... 11
романтическими отношениями!
"Солдаты неба" в Навигаторе 14
Совершенно секретно. 16
Перед прочтением съесть
Paradise Cracked

ACTION

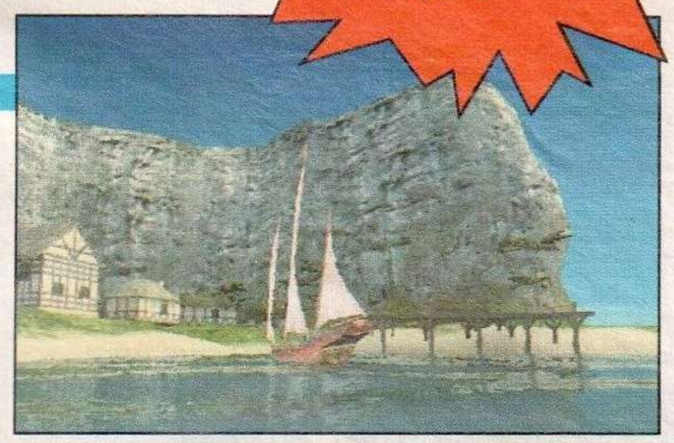
Очень Страшное Слово 19
Новости 20
В мире ужасного 24
MAtriX Payne 28
Max Payne
Сумеречная зона 32
Alone in the Dark: The New Nightmare
Он проходит сквозь нас, 36
подчиняя нас себе...
Venom / Codename: Outbreak
Беспокойное хозяйство 2 40
House of The Dead 2
Космосим года!.. 42
Других-то все равно нет
Independence War 2:
The Edge of Chaos
Counter-Magic или 44
Might & Strike?
Legends of Might and Magic
Парад уродов 48
Хулиганы

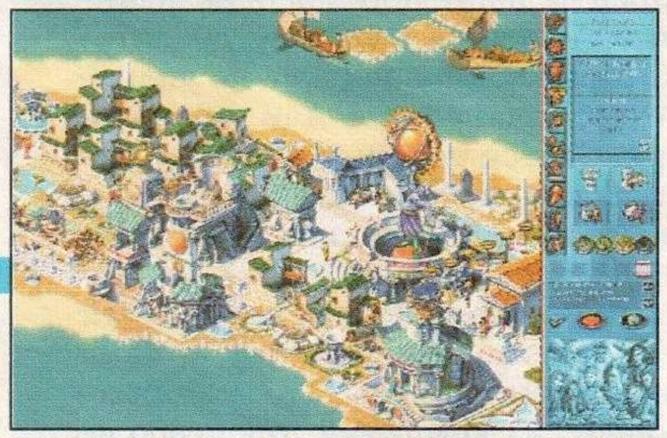
STRATEGY

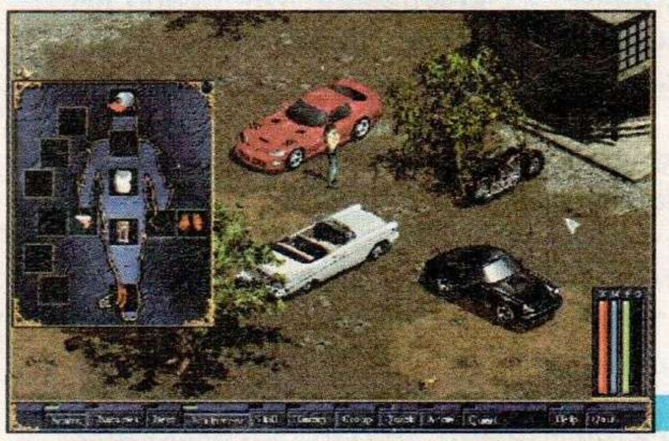
Продолжение следует... 49
Новости 50
Плоский космос 52
Conquest. Frontier wars
Ну что тебе сказать про Сахалин 54
Poseidon: God of Atlantis
Друзья мои, я опечален 56
MechCommander 2

SIMULATION+SPORT

Нужен ли нам 61
идеальный симулятор?
Новости 62
Раллийное нашествие 64
Rally Championship Xtreme
Ролевой автосимулятор? 66
TOCA Race Driver
Время первой Формулы ушло? 68
Master Rallye
В бой идут одни старики! 70
Rally Trophy
Другая часть истории 72
Destroyer Command
Тень отца Гамлета 76
Battle Race 3D







77 Обыкновенный шахматный клон
Junior 7
78 Для скучающих по зиме
Ski-Doo X-Team Racing
80 Как вы яхту назовете...
Sail Simulator 4
82 Нет, Киса, это вовсе
не Gran Turismo!
Sega GT
84 Апгрейд для классики
Grand Prix 3 Season 2000
expansion pack

RPG+ADVENTURE

85 Жанровый критерий
86 Новости
88 Knock-knock!..
Majestic
89 Неудачный детектив
Anachronox
92 Все умрут
Necronomicon
95 На дорогах пыльной Азии
Пророк и убийца 2: тайна Аламута

HARDWARE

96 Железный поток
98 Жесткий диск Seagate U6
100 PALIT Daytona GeForce2 Pro 32MB
5.5 ns и GeForce2 Pro 64MB 5 ns

MAX.VIEW

104 Современное рабочее место для
школьника
106 Эпоха Битв. Штурм крепости

CHEATS

108 Новые рецепты для Хорадрик-Куба
109 RuneWords
112 Дьяблы, Баалы и прочие черти,
а также их уровни
113 Max Payne и его секреты
116 Cheats
119 Помоги себе сам

INTERNET

112 Новости
124 Отчет по раздаче ежегодных слонов
на Webby Awards 2001
130 Docking Station
134 TEXHUK's Odyssey Redmoon:
Circle of Love & Destiny

Z-ZONE

142 За Ивана!
145 Пых-пых-пых...
Ganja Farmer
146 Dopefish, или
Как размножаются Холлы
152 Кроссворд
156 Почта

Список игр в номере:

Код доступа: РАЙ **16**
Корсары 2 ..... **10**
Пророк и убийца 2:
тайна Аламута **95**
Хулиганы **48**
Шторм: Солдаты Неба **14**

Alone in the Dark:
The New Nightmare 32
Anachronox 89
Battle Race 3D 76
Conquest. Frontier wars 52
Destroyer Command 72
Ganja Farmer 145
Grand Prix 3 Season 2000
expansion pack 84
House of The Dead 2 40
Independence War 2:
The Edge of Chaos 42
Junior 7 77
Legends of Might and Magic 44
Majestic 88
Master Rallye 68
Max Payne 28
MechCommander 2 56
Necronomicon 92
Paradise Cracked 16
Poseidon: God of Atlantis 54
Rally Championship Xtreme 64
Rally Trophy 70
Redmoon:
Circle of Love & Destiny 134
Sail Simulator 4 80
Sega GT 82
Ski-Doo X-Team Racing 78
TOCA Race Driver 66
Venom / Codename: Outbreak .. 36

Список рекламы в номере

1С 3, 39, 41, 45, 47, 59, 94, 103, 129
Бука 13
Звезда 107
Руссобит-М 23, 75, 133
A2000 123
Ergonomic Design 105
Intel 9
iXBT 102
www.tgw.ru 18

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

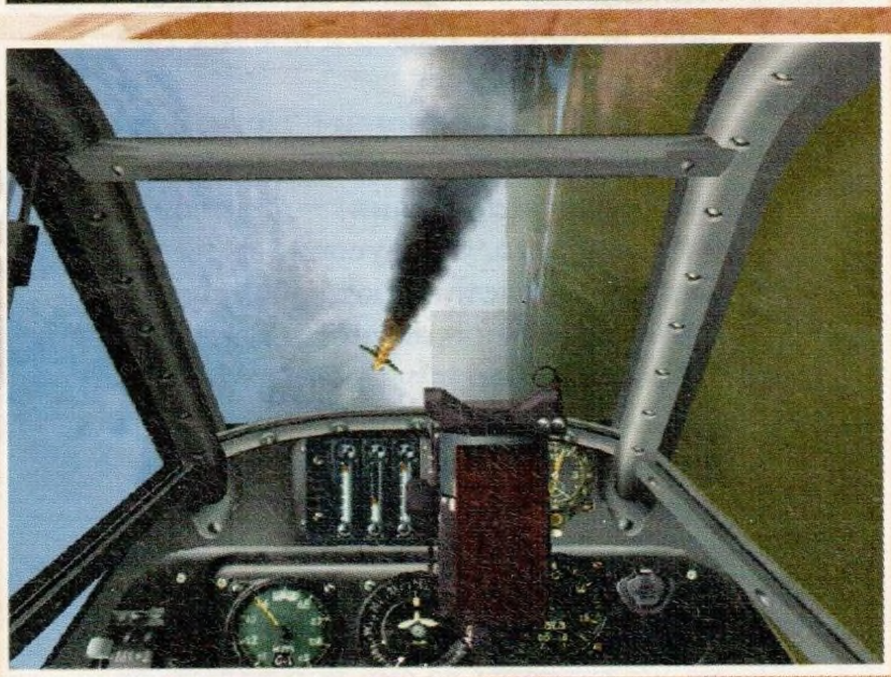
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, www.1c.ru

АХТУНГ! АХТУНГ! В НЕБЕ - ЛЕТАЮЩИЙ ТАНК!

Пройди войну от Москвы до Берлина! Дай фрицам прикурить!

ИЛ-2 ШТУРМОВИК

©2001 1C:Maddox Games



1С® ЖДИТЕ ОСЕНЬЮ

1C: company
MADDOX GAMES

Игры – это наше все

Андрей Алаев

Сколько ни выливай помоев на так называемый "российский игрожур", а все ж таки из относящихся к играм видов деятельности наиболее забавна сама индустрия, само, если можно так выразиться, геймmейкерство. Забавная, потому что молодая, неопытная, не вышедшая еще, по сути, из младенческого возраста (что, кстати, наводит на грустные мысли – пора бы уж, пора, а то можно будет ставить диагноз "задержка в развитии").

Вообще говоря, России следовало бы оставаться страной зимы, водки, лаптей и тетриса. Это было бы очень колоритно: огромная страна родила игру тысячелетий (MTG? Какое MTG, когда только в стиральные машины не закладывали программу с вечно падающими тетрамино) и больше ничего не совершила в сей области. Но лавров Пажитнова хотелось всем, более того – эти "все" отчего-то решили, что они (играя на казенных машинах с одна тыща девятьсот восемьдесят лохматого года) знают достаточно, чтобы сделать нечто, вполне способное заткнуть за пояс Мейеров, Ромер и прочих Робертов Вильямсов.

Амбиции, амбиции ("Погнался за девицею, влекут его в милицию", - подсказывает Жилин) – вот главная причина того, что русские игры до сих пор представляют собой продукт чисто внутреннего употребления. Возмечтав перепрыгнуть столпы жанра, наши горе-разработчики забыли о том, что к этим столпам, к хитам девяностых, западная индустрия долго и упорно шла более десяти лет. Строить колосса на глиняных ногах – занятие неблагодарное, и выжили наши конторы до сих пор только за счет двух вещей: локализаций, с которыми каждый справляется по-своему, и квасного патриотизма. Так уж устроена загадочная русская душа, что способна, невзирая ни на что, полюбить козла, если этот козел – родной, а любовь к нему явится поддержкой отечественного производителя.

В итоге мы имеем (скорее, даже наоборот) сейчас, например, жанр "русский квест" (тут даже я не могу заставить себя произнести слово "адвентюра"). О нем говорено уже немало, и лишний камень в его уже практически замощенный огород мне кидать просто лень. Есть и "русская стратегия" - редкий случай игры почти съедобной, но не более того. Следующей по списку идет русская RPG – игры этого жанра, как правило, делаются десятилетиями и не выходят вообще; в случае, если релиз все-таки случается, есть означенный результат нельзя. Русский экшен - статья особая в принципе, потому что зависит от всепоглощающего и страшного русского движка (бессмысленного и беспощадного), а о нем, о русском движке, можно писать романы. Еще есть жанр "игры от KD Lab", в которых вообще нет ничего, кроме амбиций (глубоко убежден, если бы "Вангеров" сделала, скажем, французская контора, они бы на территории России провалились с треском), и совершенно особенный жанр "Корсары". До сего момента (выйдет "Ил-2" – посмотрим, изменится ли положение) это единственная конкурентоспособная российская игра, достойное пиратское приключение, да и то с изрядным числом недочетов и недоработок, не говоря об излишних выпендриваниях разработчиков.

Да, господин Есипом был таков и совершенно не верил в российскую игровую индустрию. В нее бы и можно было поверить, да только как-то факты не позволяют. И ведь нет, чтобы взять пример, скажем, с немцев, которые создали совершенно самобытную школу игроделанья, знаменитую главным образом своими менеджерами, или французов, которые пусть и не настолько оригинальны, но делают игры, остающиеся в памяти народной, причем не только народа французского. А кто в трезвом уме и здравой памяти вспомнит ГЭГ или Вангеров даже сейчас на этом развращенном Западе, когда у них есть The Longest Journey и GTA?

Но, как известно уже более ста лет, птица-тройка несется неизвестно куда и ответов на вопросы не дает. Из этого я делаю нехитрый вывод, что в ближайшее время все останется точно так же плохо и съедобно исключительно при запивании квасом, а также занюхивании дымом отечества, на что, впрочем, широкие массы всегда готовы. Нормальным же людям придется, увы, избегать родных производителей, как чумных.

Константин Подстрешный

На западе в эту индустрию вложены семизначные цифры, у нас же 300 000 долларов считается очень серьезным бюджетом. Ничего в этом удивительного нет, кому захочется вкладывать деньги в игру, на которой в конечном счете заработают пираты? Ничуть мы не глупее или хуже остального мира, все упирается в деньги.

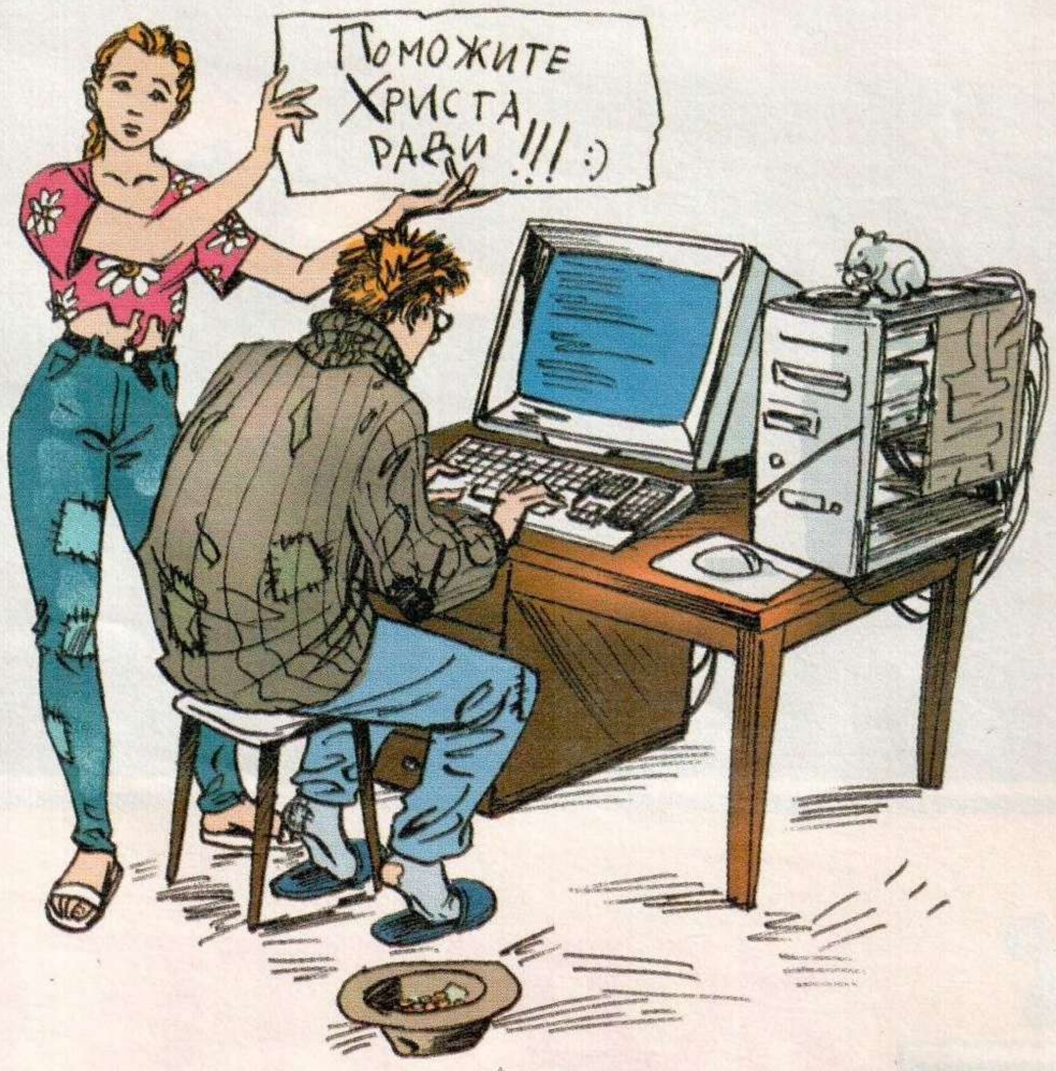
Поэтому сразу стоит уточнить, что мы говорим об игровой индустрии, которая насчитывает в себе:

а.) по большому счету, всего трех издателей: Бука, 1С, Руссобит (ну да, трех; занимающихся изданием исключительно западных игр Soft Club и "Новый Диск" не считаем);

б.) десяток команд-разработчиков;

в.) три дюжины игр.

Если это можно считать индустрией, то главный здесь, без сомнения, пункт **б.)**, так как пункт **а.)**, хотя и важен, но сам по себе появиться не мог, а пункт **в.)** и вовсе побочный продукт. То есть основополагающей



частью индустрии является именно разработчик.

У читателя может сложиться впечатление, что российский разработчик есть существо глупое, из глубин перестройки извлеченное, к продуктивному труду принципиально не стремящееся и пользы от него приблизительно столько же, как от двоюродного дедушки-инвалида, любящего азартные игры.

Это не совсем так. По специфике своей работы мне пришлось встречаться со многими российскими разработчиками, и большинство из них отлично ведают, что творят. Конечно, попадаются самоуверенные в своей гениальности особи, спорить с которыми также разумно, как с оператором подъемного крана, но, в основном, люди понимают, почему рейтинг их игры 5.6, а не 7.8, "как у этой поделки от Eidos на соседней странице". Так что я видел секретные карты, и уж я-то знаю, куда мы плывем (пустите меня к спасательным шлюпкам!)...

Если не брать в расчет совершенно безнадежных и неопытных отечественных производителей, то оставшихся можно классифицировать следующим образом:

Жесткий профессионализм

Nival – вот на сегодняшний день самая большая компания разработчиков. Более полусотни человек трудятся на благо проклятых демиургами аллодов. Более чем полный рабочий день (бывало, позвонишь им часов в 11 вечера, а они на рабочем месте – вкалывают, миленькие...) и соответствующий результат. Review на игры от Nival не стыдно прочитать на буржуйских сайтах.

Наймиты капитала

Такие тоже есть, работают исключительно на Запад и не только над приставочными играми. Нельзя сказать, что это плохо, но иногда бывает обидно за отечество, которое в муках рожает Невтонов, а потом отправляет этих самых Невтонов в затяжной полет за бугор и снова начинает тужиться. Самое больное "наше все" – это "Противостояние 3" aka Sudden Strike - замечательная игра. Действительно замечательная. Но, насколько известно, для того, чтобы издать ее на территории бывшего Союза, Руссобит купила права у немцев. Я могу очень многое не понимать в коммерческих вопросах, не так давно мне долго и, похоже, безрезультатно объясняли, что такое полная продажа прав издателю, и уж, конечно, легко судить обо всем со стороны, делая умный вид. Но все равно, ситуация, когда русский издатель купил права на русскую игру, созданную русскими разработчиками, у немецкой компании, не может

быть нормальной. Подумать только, а ведь когда-то эти разработчики назывались "Наши Игры". Сейчас они такие же "наши", как Анна Курникова – наша теннисистка.

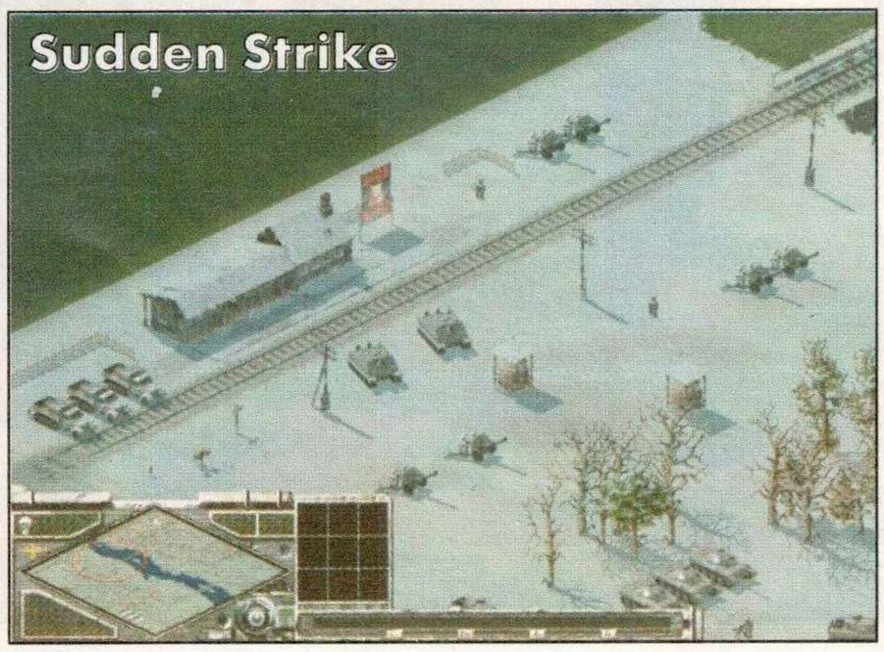
Лучшие из дворовых

Это те самые команды, которые пять лет назад пугали нас аляповатыми самопальными игрушками. Они повзрослели, они выросли, они уже могут частично отделить зерна от плевел. Они приобрели профессионализм, не потеряв огня фанатизма в глазах. В этой жизни все самое лучшее создают команды размером в дюжину человек. "Шторм" – пример того, что может получиться, если соберутся талантливые люди, которые еще и работать будут. Вспомните, три года назад были десятки амбициозных проектов, о которых мы больше нигде и никогда не услышим, но MADия сумела довести начатое дело, и пока ни один западный (или восточный) review`ер не сказал, что это продукт следует употреблять исключительно с квасом.

Папыкарлы

Те, кто решил создать свой Doom и через пяток лет честно его сделал. Этими людьми движет прекрасное желание сделать что-то этакое, крайне национальное и исключительно гениальное. Но чаще всего почему-то получается зрелище печальное и настоящего кабальеро не достойное.

Из этих трех групп только "профессионалы" и "лучшие из дворовых" будут трудиться на благо отечества, всевозможные "западники" – выбрали для себя исключительно финансовую прибыль без примеси патриотизма. "Папыкарлы", безусловно, тоже будут трудиться, только благом для отечества их работу можно назвать с большой натяжкой.



Владимир ВЕСЕЛОВ

Не стану спорить с уважаемым редактором раздела RPG о качестве отечественных игр (надеюсь, за меня это сделают другие), зато поспорю с ним о младенческом состоянии отечественной индустрии.

Начну с того, что создание компьютерных игр имеет в России долгую и славную историю. Можно даже сказать, что именно Россия является родиной слонов... То есть, пардон, компьютерных игр. Во всяком случае, мне совершенно точно известно, что в 1969-м году были созданы две компьютерные игры ("Морской бой" и "Очко"). Одна из них предназначалась для БЭСМ-6, и в нее компьютер играл сам с собой, а другая для "Мир-1" и была самой настоящей игрой, в которой требовалось участие человека.

К сожалению, никаких материальных свидетельств этого знаменательного события не сохранилось, так что тут вам придется поверить мне на слово. Зато в том, что первый в России "Клуб Компьютерных Игр"

появился 1985-м году можно убедиться, пролистав подшивку журнала "Техника–Молодежи" за указанный год. Рассматривались там исключительно отечественные игры, созданные энтузиастами для ПК. Точнее, для ПМК, что расшифровывается как "Программируемый МикроКалькулятор". Историю этой, так сказать, "платформы" я рассмотрел давным давно, так что повторяться не буду. Замечу только, что к моменту появления на просторах нашей Родины настоящих PC уже имелась не только аудитория потенциальных игроков, но и кадры создателей игр.

И создание отечественных игр началось незамедлительно. Уже для Спектрума было разработано несколько весьма приличных игрушек: "Подкидной дурак", "Приключения Буратино" и другие. Могу ответственно заявить, что по качеству они ничем не уступали западным (между прочим, приличная часть этих западных игр была создана в Польше, как ни крути, тоже братьями-славянами). Были даже изданы две весьма полезных книги, рассказывающие о создании игр для Спектрума на Бейсике и на Ассемблере. Так что и тут Россия шла в ногу со всем остальным миром.

Где мы опоздали, так это в появлении фирм производителей и издателей игр. По вполне понятным причинам первая такая фирма появилась только в 1991-м году. Это была (или был?) "Никита" (во всяком случае, среди фирм, существующих до настоящего момента, она точно самая старая). Первая ее игра (Perestroika) создавалась в расчете на западного потребителя, однако сразу же начался и выпуск игр для внутреннего рынка.

Тут я немножко отвлекусь от проблемы создания игр и скажу пару слов о проблеме их продажи. Дело в том, что в конце восьмидесятых - начале девяностых сама идея купить игру казалась рядовому российскому потребителю бредовой. Игры переписывались друг у друга, копировались на кассеты и дискеты, и все это было совершенно бесплатно. Так что, узнав о появлении новой игры, пользователь не бежал в магазин, а начинал обзванивать друзей и знакомых. Позднее появились компьютерные тусовки (мне известна, по крайней мере, одна, на ВДНХ), где можно было обменяться играми. Как вы понимаете, в таких условиях продать можно было только один экземпляр новой игры, после чего весьма скоро она стала бы достоянием всего или почти всего компьютерного сообщества (именно такая история произошла с первой версией знаменитого "Марьяжа").

Так что фирма "Никита" вышла на отечественный рынок компьютерных игр, когда этого рынка (даже пиратского), по сути дела, и не было. И, тем не менее, такие проекты "Никиты", как "Защита Белого Дома", "Ворона, или Как Иван Дурак за кладом ходил", "Осада Белого дома" были предназначены главным образом для россиян. Не знаю, каким образом фирме удалось извлечь прибыль из этих своих проектов (как только появились первые пиратские точки, эти игры там продавались), но факт сам по себе любопытный.

Скажу и пару слов о качестве этих первых коммерческих российских игр. Хотя ничего особенного они собой не представляли (я бы назвал их крепкими аркадами), но были вполне на уровне требований того времени. Достаточно приличная графика (EGA или VGA), весьма увлекательный геймплей и прочее. Но что было самым главным для российского игрока – эти игры были на русском языке.

Тут я опять позволю себе немного отвлечься. Первое поколение отечественных игроков состояло из людей, так или иначе связанных с работой на компьютере. Естественно, знание английского языка у них было выше среднего. Но с начала девяностых все больше и больше стало появляться пользователей, для которых этот язык был мало знаком. Вот для них-то сама возможность прочитать тот или иной пункт меню, сообщение или напоминание на родном языке была весьма привлекательна.

Возвращаясь к компании "Никита", можно отметить, что львиную долю выпущенных ею игр составляют аркады. Это вполне понятно – игры этого жанра имеют гарантированный сбыт, а на разработку их тратится не так уж много сил и средств. В то же время, средства, вырученные от продажи этих продуктов, можно бросить на разработку чего-то действительно эпохального. Такими играми для "Никиты" стали "Parkan. Хроника Империи" и "Parkan. Железная Стратегия". На мой взгляд, эти игры (а особенно - вторая) находятся вполне на уровне мировых стандартов, а кое в чем и превосходят их (меня могут опять упрекнуть в предвзятости, но что тут поделаешь, если мне эти игры нравятся).

Что же получается? За десять лет своего существования компания выпустила две отличные игры и полсотни крепких аркад (причем именно выпуск аркад сделал возможным создание хитовых игр). Сдается мне, результат очень приличный, да и политика фирмы вполне продуманная. Как-то это не вяжется с "младенческим возрастом", из которого, по словам уважаемого Андрея Алаева, не вышла еще отечественная игродельческая индустрия.

Дж. О. Бондер

Национальной науки нет, как нет национальной таблицы умножения.
А. П. Чехов

Иншульдиген, товарисч. Я есть богатый иностранный турист. Я плохо говорить великий русский речь. Но карашо понимать. Редактор хотеть говорить о родной страна и о родной игрушк? Кайне проблема. Ви хотеть поливать их грязью? На здоровие! Не надо волновайся... как это по-русски... не падайте ухом. Заграница вам поможет!

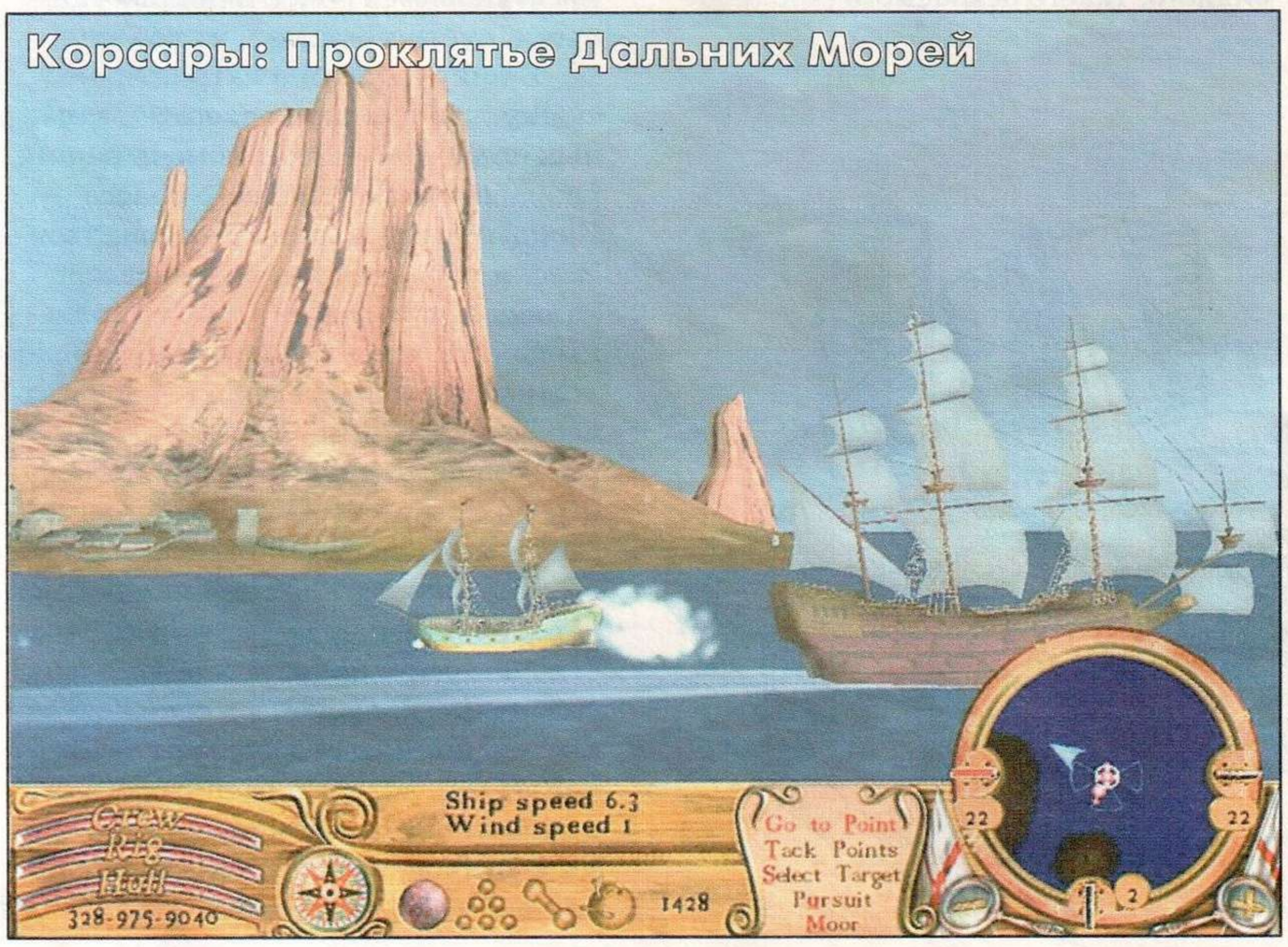
Нет, в самом деле, одного не понимаю: за каким рожном нам обязательно надо присваивать игре национальность? Это уже не актуально, да и никогда не было актуальным! Хорошему, классному проекту плевать на межгосударственные границы, в особенности, при наличии гра-

мотных локализаторов. Безусловно, есть своя языческая прелесть в том, чтобы мысленно обрядить ни в чем не повинную игрушку в национальный наряд и сплясать вокруг нее ритуальный танец. Танец восхищения: "Вау! Наши игру сделали, ну надо же!". Или танец непрошибаемого скептицизма: "Фу! Наши игру сделали, и куда, понимаешь, лезут!". Бей, как говорится, своих, чтоб чужим лучше жилось. Ромера-то, мол, все равно круче всех, и нет пророка в своем отечестве. Хотя совершенно непонятно, почему, скажем, "Аллоды" вместе с "Проклятыми землями" не считаются играми мирового уровня. Это мы, что, сознательно прибедняемся? Да раскройте глаза, зачем нам это?! Зачем бросаться из крайности в крайность: либо объявлять те же "Аллоды" хитом на все времена, либо затаптывать в грязь? И зачем? Кому-то нравится, кому-то нет – это ли повод делать обобщения? Может, пора попроще ко всему относиться? И принять за аксиому, что мы не лучше, но и не хуже иностранных игроделов. Просто у каждого свои заморочки и проблемы, а выхода бессмертных игр все равно приходится ждать годами. Делать шедевры почему-то не получается ни у расфуфыренных денежных мешков, ни у прекраснодушных энтузиастов с кучей самобытных идей.

Что же касается личного отношения каждого к тому, что "made in Russia", то тут, естественно, возможны разные варианты. К примеру, в моем списке любимых произведений игрового искусства нет ни одной российской разработки. Нет, и все тут. Чуточку в свое время зацепили первые "Аллоды", и больше ничего. Ну, вкусы такие, что уж поделаешь. Что теперь? Мне должно быть стыдно за непатриотичность? Или нужно "в отместку" обидеться на отечественную индустрию и сказать, что они ни черта не смыслят в компьютерных играх и потому-де не смогли ублажить такого тонкого ценителя? Глупости! Еще раз повторю одну простую мысль: хватит считать себя какими-то особенными. Мы не хуже других. Мы не лучше других. Мы просто такие, какие есть. И нет никаких принципиальных помех тому, чтобы в России создавались великие игры. Равно как и нет никаких гарантий, что мы вот прямо завтра их начнем штамповать пачками.

И еще одна реплика про отечественную индустрию. Уже не с позиции игрока, а с позиции редактора. Знаете, а ведь русские игры – это прекрасно! Без всяких натяжек и подхалимажа. Потому как – тут я начну противоречить сам себе – при всем интернационализме индустрии общаться-то приходится с конкретными живыми людьми. И тут уже совсем другой расклад. Ведь мы выросли в одной стране! Образование, воспитание, исторические корни, общие проблемы. Мы, вполне вероятно, зачитывались одними и теми же книгами, смотрели запоем одни и те же фильмы, фанатели от одной музыки. Поэтому, как ни крути, иметь дело со своими, родными, игроделами несоизмеримо интереснее, чем с кем-то забугорным. Языкового барьера, опять же, нет, к тому же можно просто встретиться и посидеть спокойно, пивка попить, обсудить все, что душа пожелает. Западные гейммейкеры – они тоже, безусловно, умные, талантливые, дружелюбные и общительные ребята. Достучаться до них сложно, но вполне реально. Но все равно со своими поболтать о том, о сем куда как веселее.

И последнее. Давайте-ка вспомним, из-за чего мы, собственно, о русских играх заговорили. Ведь не ради же того, чтобы поплакаться на тяготы российской жизни?! У нас на руках сразу несколько готовящихся первостатейных проектов: и "Демиурги", и "Штурмовик", и вторые "Корсары". Так неужели с такими козырями в колоде нам будет к лицу постный, унылый вид?! Кстати, еще ведь и "Всеслав" есть. Знаю, что сейчас не модно что-то хорошее про него говорить. Уже не один десяток раз слышал ехидную байку о давнем пейджинговом сообщении "Скоро буду. Всеслав" – все действительно безбожно затянулось. Но уж простите за такую наивность – верю я в этот проект. Как верю в талант отечественных разработчиков. Повторю в третий раз – мы не хуже и не лучше остального мира. Шапками никого не закидаем и вершины хит-парадов не оккупируем, но и стыдиться того, что делается в России, нам тоже, думаю, не придется.



Леонтий Тютелев

Ну, а я традиционно сужусь до границ подведомственных мне жанров. Потом, возможно, расширюсь, пораскину мозгами. Но так, на общие темы. Ибо говорить особо не о чем. Все на самом деле и так понятно.

Россия – страна развивающаяся. Россия – представитель третьего мира. Это в целом. И это накладывает соответствующий отпечаток на все, что из этой самой России происходит. Общий качественный уровень работника (возможно, на душу населения) крайне низок. Финансирование и все такое... Впрочем, стоп.

О симуляторах. Все не очень хорошо, а местами просто никак. Особнячком стоят "Дальнобойщики". Есть кое-что, на чем можно летать, и летать неплохо. "Фланкер" вот или "Ил-2: Штурмовик", который уже в утробе все называют хитом. А автогонки... Казалось бы, жанр наиболее простой и денежный (посмотрите, сколько гонок на приставках!)... Ан нет! Нету их, и все тут. Почему сложилась такая ситуация? Все очень просто. У нас нет соревнования, которое можно достойно просимулировать, которое было бы интересно массам. Ладно, скажете вы, давай оставим в покое разнообразные гоночные серии и посмотрим в сторону аркад. ОК! Аркада тоже должна быть посвящена автомобилям (желательно все-таки). А какие в России автомобили? О! Вот где собака порылась: они у нас либо "зубилы", либо "Автомобили Заранее Лишенные Качества", либо "баржи", либо "сараи", либо вообще "беременные антилопы". А как к ним относится обыватель? Что он скажет, если ему предложить игру, посвященную соревнованиям 70-сильных "жигулей" и примерно таких же "москвичей" с "волгами". Да покрутит он пальцем у виска и будет совершенно прав. А о тюнинге все же мало кто еще

знает. Такому человеку подавай ярко-красную "феррари", либо черный "дьябло" либо сине-белый полосатый "вайпер". И тогда он будет доволен.

В общем, если попытаться сказать все вышеозначенное другими словами, в России нет базы для создания нормального автосимулятора. Это проблема довольно-таки серьезная, и решения ее в ближайшие годы не предвидится.

А вот если обратиться к имитаторам боевой техники, то выяснится, что тут не все так запущено, и два самолетных примера, приведенные мною выше, только подтверждают сей факт.

Ну, а по отношению к играм в целом, я придерживаюсь позиции Андрея. Мы развиваемся, но развитие это происходит под прессом такого видного, такого осязаемого (что даже руками потрогать можно) западного игрового рынка, игровой индустрии, где деньги, где слава! Опять хотим, как там, и поскорее. Отсюда происходит форсирование роста (ребенка кормят радиоактивной пищей?), которое может иметь весьма нехорошие последствия. Но в целом, надо быть объективным и признать, что мы становимся более цивилизованными, пусть медленно, но все же.

В пику мыслям о патриотизме скажу, что именно поддержка западных издателей может помочь нашим разработчикам "среднего класса". Каждый труд должен быть оплачен. И если мы хотим иметь профессиональные российские игры, то должны понять, что и труд разработчиков должен быть профессионально оплачен. Неважно кем.

В общем, мой вывод такой. Наш игровой рынок (возможно, пока даже базар) находится именно в том положении, в каком и должен находиться. И развиваться он будет только отчасти благодаря произведениям очень талантливых людей, а в основном – инвестициям со стороны крупных издателей, которые расположились в большинстве своем на Западе. Да и вообще, не сошелся же свет клином на отечественных играх!

КУБОК intel inside pentium 4 pentium® 4 ПРОЦЕССОР

Крупнейшие соревнования по компьютерному спорту

INTEL и компания «Формоза» представляют!

С 11 по 13 сентября

Крупнейшие соревнования по компьютерному спорту

- 11 – 12 сентября отборочные туры в Москве
- 13 сентября – финал в Манеже, который выявит абсолютных победителей турнира и обладателей компьютеров на базе процессора Pentium® 4
- Встреча двух сильнейших команд-претендентов на Кубок Pentium® 4 пройдет в Центре цифровой Вселенной на выставке «IT Format»
- Приглашаем болельщиков и всех желающих. Вход бесплатный

Подробнее о правилах участия в Кубке Pentium® 4 можно узнать по адресу:
www.intel.ru/pentium4cup

При поддержке Федерации компьютерного спорта России

Информационная поддержка: журналы MegaGame, «ПЛ: Компьютеры», «Страна игр», «Навигатор игрового мира» и «Игромания»; еженедельники «Компьютер-ИНФО» и «Компьютер маркет» (Санкт-Петербург); Издательский дом ITC Ltd. (Украина); Белорусская информационная компания «БелаПАН»

FORMOZA | СТРАНА ИГР | MEGA GAME | ITC | @mail.ru | ПЛ КОМПЬЮТЕРЫ | ИГРОМАНИЯ | НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

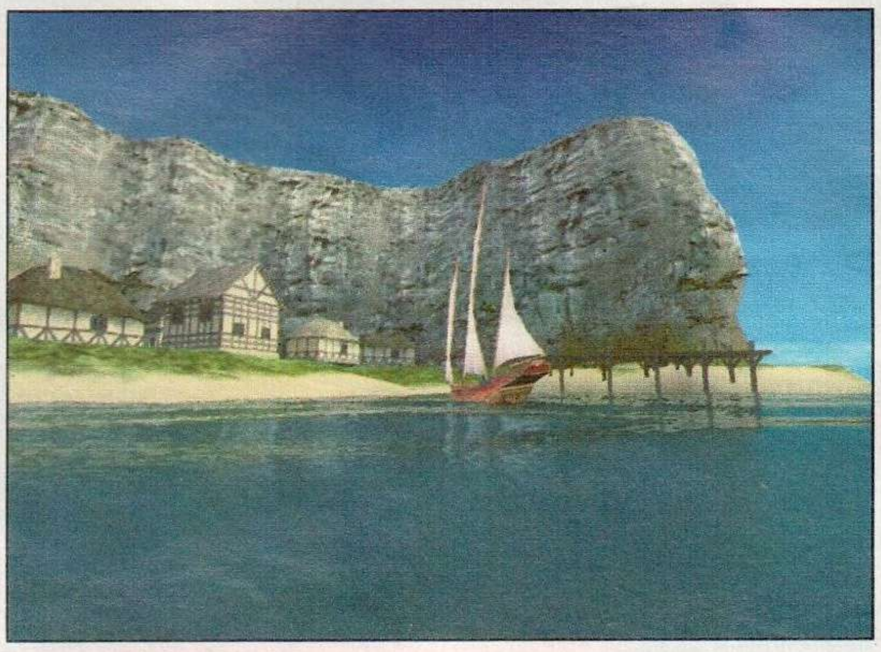
Владимир ВЕСЕЛОВ

Иллюзия присутствия

Подходить к реке Бинтанг следует курсом ONO, имея прямо по корме развалины форта на острове Джемс.
Лоция западного побережья Африки

Жанр	RPG
Издатель	"1С"
Разработчик	Акелла
Дата выхода	Первый квартал 2002

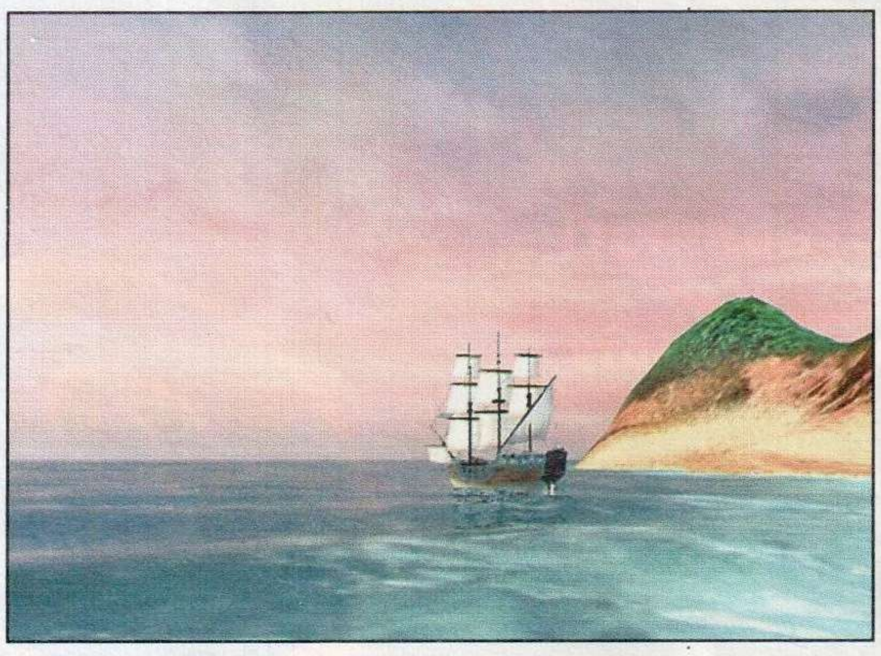
Задумывались ли вы над тем, какая непростая задача стоит перед разработчиками в начале создания второй части хитовой игры? Если просто повторить первую часть, кое-что улучшив и убрав баги и глюки, – общественность возмутится: "Нам подсунули то же самое, но в новой обертке". Если же сделать что-то принципиально новое – народ будет недоволен тем, что "разработчики воспользовались раскрученным именем, чтобы подсунуть нам не имеющую к нему никакого отношения поделку". Ну а если избрать какой-то средний путь, недовольны будут и те, и эти. Так как же тут поступить? А очень просто, постараться сделать игру такой, чтобы игрок ее сперва прошел, а уж потом вспомнил, что она является второй частью.

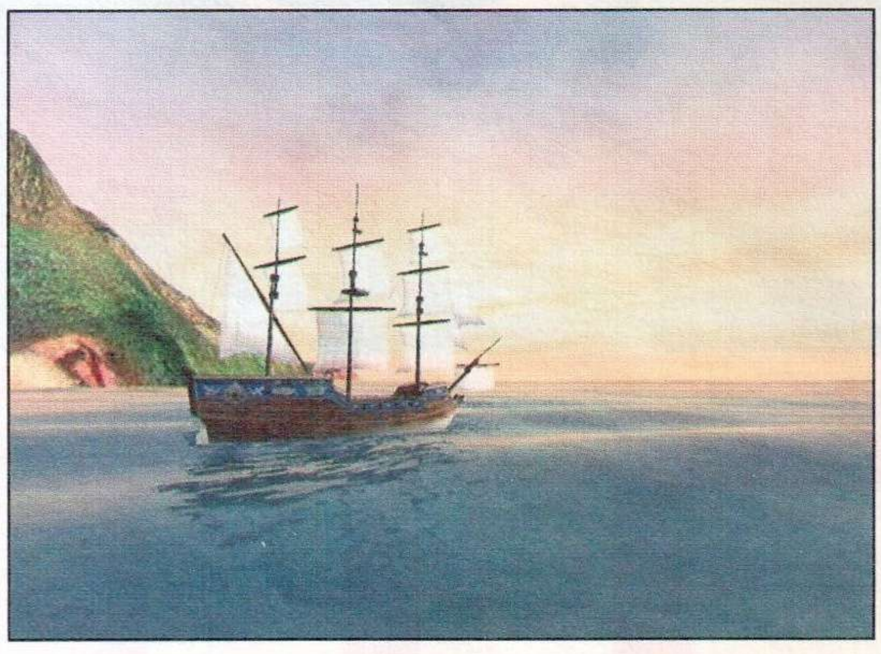


Сделайте мне красиво

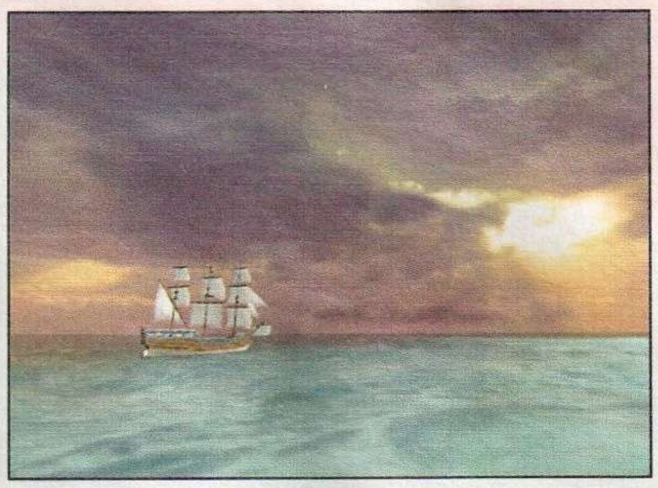
Когда я узнал, что для вторых "Корсаров" создается новый движок, удивлению моему не было предела. Зачем делать новый, если и старый был лучше некуда? Но когда я этот новый движок увидел, то понял: лучше очень даже есть куда. Не будучи специалистом в компьютерной графике, я не могу сказать, какие эффекты тут присутствуют, какие новые или не очень новые технологии использованы, зато могу ответственно заявить, в игре воспроизведены почти все эффекты, которые создают ветер и солнце на поверхности океана.

Представьте себе: раннее утро, поверхность моря гладкая, как зеркало, но зарождающийся утренний бриз кое-где уже прочертил длинные полоски ряби. На востоке морская гладь окрашена в нежно-розовый цвет; если же, не торопясь, перевести взгляд от горизонта к борту корабля, вы увидите, как этот цвет становится все темнее, непостижимым образом переходит в зеленый, который, в свою очередь, становится все насыщеннее, пока не превращается в почти черный. Теперь посмотрим на недалекий берег. Угрюмые скалы, покрытые пятнами лишайника, почти отвесно уходят в прозрачную воду. Обычно граница земли и суши обозначена белой пеной прибоя, но в этот тихий утренний час море ненадолго угомонилось, так что понять, где кончается твердь и начинается хлябь, помогают только отражения гранитных великанов в хрустальной глади вод...





М-да, эк я завернул-то. Прямо Джозеф Конрад и Эрнест Хемингуэй в одном флаконе. Однако соревноваться с этими мастерами художественного слова дело бесперспективное, так что скажу проще: рассматривая



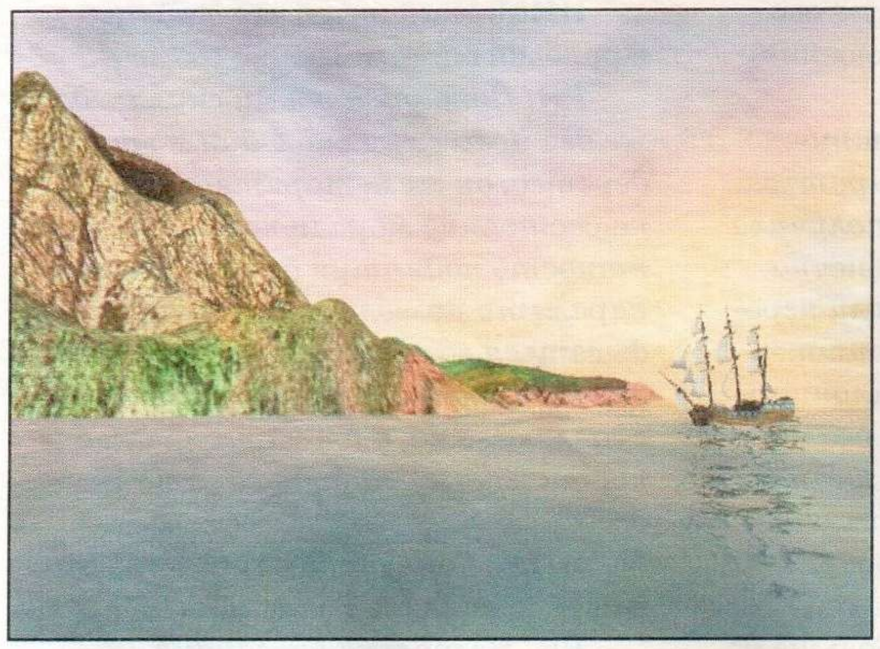
красоты природы во вторых "Корсарах", я не мог избавиться от впечатления, что все это когда-то уже видел. Уж больно картинка на мониторе напоминала ту, которую мне не раз приходилось наблюдать при выходе из родной базы в Мотовский залив. Причем, поскольку демонстрационная версия движка позволяет одним нажатием клавиши изменить вид неба и погоду, мне удалось воспроизвести этот вид во всех возможных вариантах.

Что еще?

Как вы понимаете, новым движком дело не ограничивается, все остальное тоже новое. Мир игры очень похож на предыдущий, опять неведомый архипелаг где-то в Атлантике, но на это раз архипелаг совсем другой. Как сказал руководитель проекта, расположен он южнее архипелага из первой игры и никак с ним не связан. Сколько там островов, какие города имеются, какие нации присутствуют, умолчим до релиза. Скажу только, что наций в игре тоже прибавилось.

Естественно, кампания в игре тоже новая, точнее, две кампании. В одной главным персонажем является девушка, в другой юноша. С кампанией первой игры новые опять же не связаны, но за то связаны между собой. По мере прохождения (независимо от того, каким персонажем вы играете) время от времени вы узнаете, что происходит с другим персонажем. Ну а закончиться все должно веселой свадебкой. Не скажу, чтобы эта система мне понравилась, но что уж тут поделаешь, если разработчики выбрали такой вариант.

Между прочим, города и вообще суша теперь не просто место, где можно потрепаться с неписями, получить квесты, продать добычу и т.д. Теперь тут можно и повоевать. Правда, полномасштабных военных действие, судя по всему, не предвидится, но вот драки в тавернах нам гарантированы. Поэтому и сходить с корабля



на берег придется не в одиночку, а в окружении верных соратников.

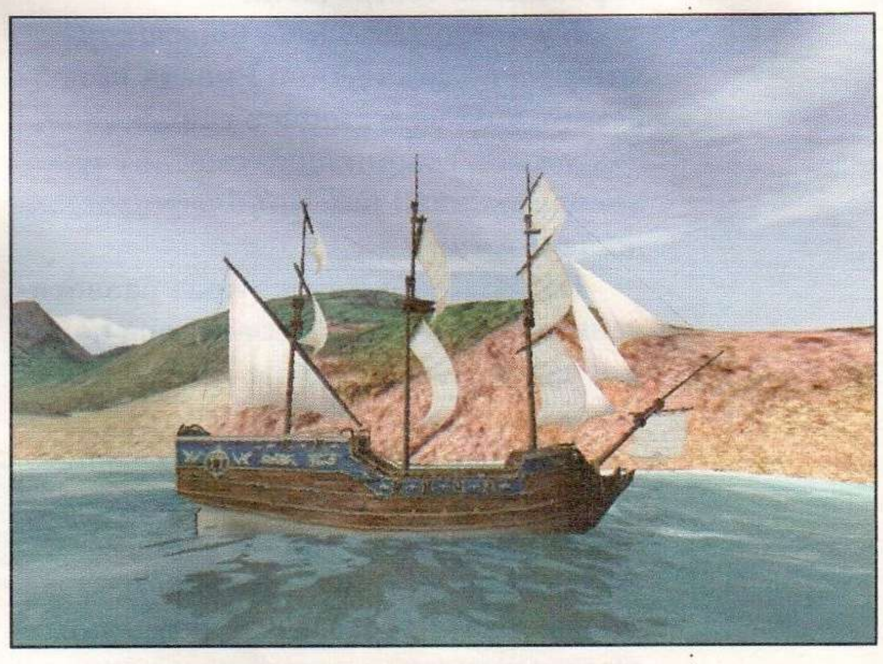
Кстати, о соратниках. Они (как и ваш главный герой) получат кое-какие новые скилы, так что ролевая система тоже претерпела некоторые изменения.

Об остальных новшествах и о трудностях, с которыми разработчики столкнулись, рассказывать не буду. Где-то тут рядом интервью должно быть, так там все хорошо и подробно разобрано.

Рано подводить итоги

До выхода игры еще достаточно много времени, так что делать какие-то выводы явно преждевременно. Однако лично для себя я сделал такой вывод – надо бы при ближайшем апгрейде обзавестись презренной джифорсой. Уж больно хочется еще раз увидеть все эти красоты, вспомнить молодость и т.д.

И еще, если прогресс пойдет и дальше с такой скоростью, очень скоро некоторой части игровых журналистов, предпочитающих рассуждать исключительно о графике, совершенно не о чем будет писать. Графика-то станет практически идеальной.



А закончится все это... романтическими отношениями!

На вопросы Навигатора о вторых "Корсарах" отвечает сценарист, дизайнер, а также по совместительству просто пират и головорез Ринат Незаметдинов

Веселов, который полжизни провел на море и частично под морем (we a live in the atomic submarine, atomic submarine, atomic submarine...) царапает экран пальцем.
- А почему это у вас носовые паруса двух типов, косые и прямые?
- Так в жизни было и к тому же красивее,- защищается Ринат.
- Я знаю, что было, - не сдается Веселов, - но это очень-очень редкий парусник, а у вас их больше всех в игре...
Я задаю себе вопрос:
а) Что я делаю в компании двух помешанных на море и романтике?
б) Откуда в Акелле так много красивых художников женского полу?..
Константин Подстрешный

Кто такие "Корсары", сколько они были в разработке и куда пиратское приключение в итоге приплыло (*приплыло оно к званию "Лучшей отечественной игры года"*) знают если не все, то подавляющее большинство прогрессивно настроенных игроков. А вот что такое "Корсары 2" и откуда у них растет, пардон, брам-стень-фордун, этого еще не знает никто из наших читателей, ну разве что только те, кто работают в "Акелле"...

Собрали мы как-то провизии ящичек-другой, надраили парадные свои кителя, почистили кортики от рыжих пятен и решили навестить соратников по мастерству из "Акеллы", проверить, не завалялось ли у них в трюмах чего ценного, чтобы потом можно было украсть и в каком-нибудь кабаке промотать. В "Акелле" наших благих намерений не разделяли и наивно решили откупиться показом "Корсаров 2", заодно познакомив с командным составом игры.

Навигатор Игрового Мира: Добрый день, Ринат, существует добрая традиция расспрашивать в начале интервью, чем собственно объект интервьюирования занимается, чтобы читатели лишний раз прониклись важностью события. Не будем нарушать славную традицию, так какие обязанности возложены на плечи сценариста и дизайнера в одном лице?

Ринат Незаметдинов: *Сюжет! Прежде всего – сюжет. Именно я должен придумать его, расписать все квесты, которые будут в игре, диалоги, создать игровой мир. А как дизайнер – распланировать, какие фичи найдут свое место в игре и как собственно будет проходить процесс разработки. Ну и, естественно, что не я один над этим всем работаю...*

НИМ: "Корсары 2"... Как они по сюжету состыкованы с первыми Корсарами?

РН: *Отвечу честно, что никак. Эти игры объединяет только море, корабли и пиратская романтика, а сюжетно они никак не связаны.*

НИМ: А как же мир Корсаров, ваш знаменитый Архипелаг?

РН: *Даже мир Корсаров изменился, мы как бы сместили немножко фокус, хотя он по-прежнему остается вымышленным аналогом реальных Карибов, но события будут происходить в новых игровых местах. По сравнению с первыми Корсарами, место действия переместилось на южную оконечность того же архипелага, а если смотреть по временной шкале, то где-то на тридцать лет позже событий первых Корсаров.*

НИМ: Корабли тоже поменяли?

РН: *Естественно, с переходом на новый движок мы полностью переделали модели кораблей. А поскольку типажи кораблей взяты из реальной истории, то особых изменений в их составе не предвидится. Галеоны, бриги всевозможные...*

НИМ: Но игра будет все той же "Элитой" под парусами?

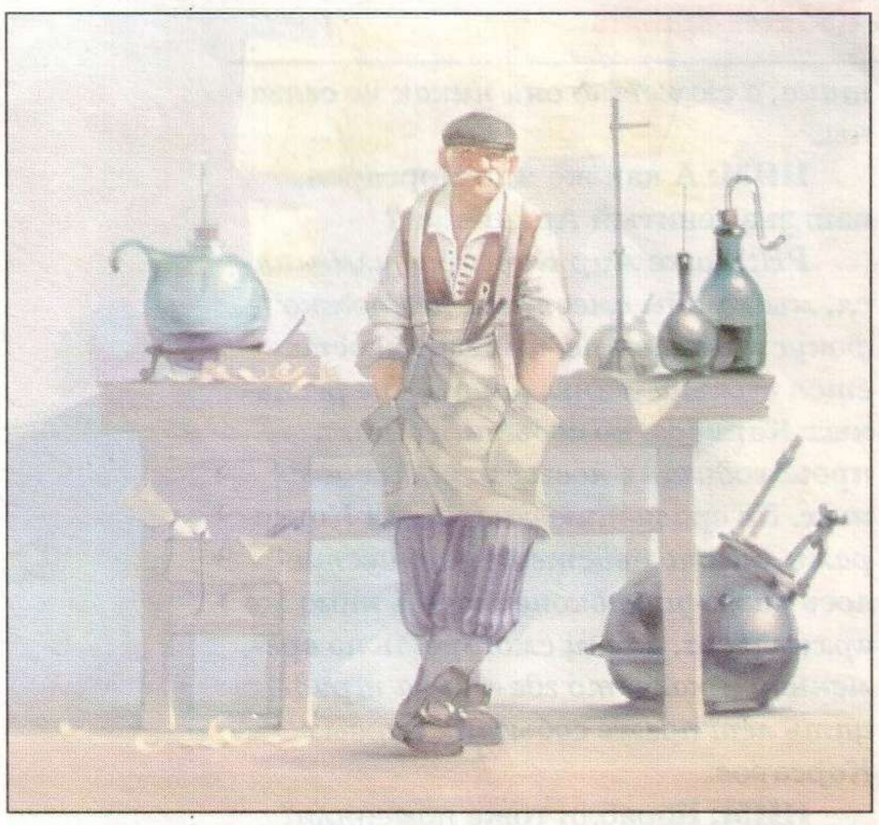
РН: *По-моему, это именно то, что от нас ждут. Кроме того, в игру добавится мощный закрученный сценарий, не привязанный к государству, зависящий только от героя. Сценарий построен таким образом, что игрок выбирает персонажа: либо девушку, либо парня. Судьбы героев перекликаются вокруг происходящих в Архипелаге событий. Эти персонажи будут по ходу игры встречаться, взаимодействовать друг с другом. Естественно, если играете, допустим, парнем, то девушка будет NPC. И, пройдя игру за обоих персонажей, игрок получит полную картину происходящих собы-*

тий. На все события оба персонажа имеют различные взгляды, и, по сути, это будет напоминать сюжетную ленту Resident Evil или Daggerfall, где прохождение идет параллельно друг другу, перемежаясь короткими встречами.

Ну и, естественно, что закончится это все... (Лицо Рината приобретает хитрое и хищное выражение, как у кота, стырившего сметану из холодильника.) *романтическими отношениями.*

НИМ: Как же сюжетные разветвления, которыми так славилась первая часть, несколько вариантов концовок?

РН: *Нам пришлось от них отказаться, чтобы сохранить целостность сюжетной линии. Это помешало бы показать бы игру как фильм или книгу, зато будет множество сюжетных разветвлений, которые игрок может проходить вне зависимости от самого сюжетного, набирать опыт и получать удовольствие.*



НИМ: Изменилось ли в "Корсарах" что-либо с технологической точки зрения, не считая движка, разумеется?

РН: *Основное изменение вторых "Корсаров" в том, что суша становится полноценным игровым миром. Если в первых "Корсарах" суша нужна была только затем, чтобы потрепаться с персонажами и починить корабль, то теперь игрок сможет путешествовать по островам пешком, вступать в драки. Допустим, самый примитивный пример: пришел персонаж в таверну выпить со своим боцманом, к ним докопались пьяные стражники, произошла драка* (таким голосом Ринат мог бы легко читать сводку "Дорожного патруля"). *Рукопашная с применением холодного и огнестрельного оружия. Все в реалтайме, игрок управляет своим персонажем, а спутниками - Ai.*

НИМ: Вот-вот, насчет AI, после выхода "Корсаров" были некоторые нападки на искусственный интеллект и, в частности, на неадекватные особенности мышления ваших союзников...

РН: *Нужно сказать достаточно обоснованные, не будем отпираться. Но с тех пор наша команда получила достаточно опыта, и мы, конечно, учли поправки, которые внесли игроки. Насчет компьютерных оппонентов на море, мы решили отклониться в сторону исторического реализма, поскольку в тех местах гигантские эскадры были очень редким явлением, теперь сражения происходят между двумя-пятью, максимум – шестью кораблями. Больше не будет гигантских армад.*

НИМ: В первой части на ранней стадии разработки изначально предполагались морские чудовища, левиафаны, не всплывут ли они в "Корсарах 2"?

РН: *Мы по-прежнему придерживаемся реалистичности, но, может быть, внесем в игру "Летучего Голландца" как элемент морского романтизма. Но никаких чудовищ, драконов, файрболлов, ничего подобного.*

НИМ: Если мне не изменяет память, то при разработке первых корсаров была некоторая неопределенность, стоит ли отображать экипаж. Без них корабль смотрелся пустынно, а с ними – команда, застывшая на палубе - несколько пугающе. Будто бы прямиком из Бермудского Треугольника. Так будут на корабле человечки или нет?

> - И сколько вся эта красота будет требовать?
> - Дже Форс...
> - Первый?
> - Первый. Хотя, конечно, желательно второй... а еще лучше – третий..

РН: *Команда на палубе будет, и человечки будут двигаться, карабкаться на мачты и вести себя вполне естественно.*

НИМ: Не хотите внести в команду кусочек индивидуальности, скажем, кок - Джон Сильвер, не женат, характер скверный?

РН: *Нет, никаких личностей в команде не будет. Другое дело, что офицеры и спутники капитана эволвируют во вполне полноценных членов партии. Игрок следит за развитием и распределяет их скилл-пойнты.*

НИМ: Изменится что-нибудь в ролевой системе?

РН: *Появится новый скилл... даже два новых скилла. Один – это лидерство, он же авторитет, влияет на состояние морали команды, вероятность поднятия бунта. Второй параметр позволит игроку прокрадываться во враждебные ему города для выполнения квестов. Поссорился с голландцами, а отвезти драгоценности какому-нибудь капитану надо.*

НИМ: Голландцами? Откуда это в игре появилась Голландия?

РН: *Не только Голландия, но и Португалия. Конечно, англичане, французы и пираты из первой части никуда не делись.*

На этих словах Ринат запускает игру, и двое навигаторцев несколько минут сидят молча, гоняя по водной глади (а иногда и по земной тверди – физика совсем еще не прописана) кораблики и задорно меняя погодные условия со скоростью два сезона в секунду. Первым сорвался меркантильный Веселов.

НИМ: И сколько вся эта красота будет требовать?

РН: *Дже Форс...*

НИМ: Первый? (*недоверчиво*)

РН: *Первый. Хотя, конечно, желательно, второй... А еще лучше – третий... Часть красивостей на втором и на первом работать не будет, потому как просто не поддерживается аппаратно.*

НИМ: Когда вы планируете игру закончить?

РН: (обречено) *Выход запланирован на первый квартал 2002 года.*

НИМ: Большое вам спасибо за интересное интервью, Ринат!.. А теперь не шевелитесь, если не хотите кормить рыбок в аквариуме. Веселов, пожалуйста, кто двинется - пристрелите его, а я пока возьму вот эту парочку чудных двадцатидюймовых мониторов. Да, художниц мы тоже с собой берем...

Акеллу на предмет рома, табака и пороха абордажными крючьями трясли:

матерый морской волк
Владимир Веселов
и подающий надежды флибустьер
речных трамвайчиков
Константин Подстрешный

НИМ

такого вы еще не видели

Wizardry

ожидайте осенью

SIRTECH
www.sirtech.com

Бука
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

J7

"Солдаты неба" в Навигаторе

главный дизайнер "Шторма" Петр Порай-Кошиц рассказывает о готовящемся add-one

НИМ: Здравствуйте. Мы знаем, что сейчас идут полным ходом работы над адд-оном к "Шторму", который будет называться "Солдаты неба". Нашим читателям будут очень интересны подробности этого проекта.

Петр "PPK" Порай-Кошиц: *Приятно, что Навигатор не оставляет без внимания работу "Мадии". Много подробностей не обещаю – кое о чем рассказывать пока рано. Тем не менее, с удовольствием отвечу на ваши вопросы.*

НИМ: На что делается ставка при проектировании новых миссий и всей кампании в "Солдатах неба"? Будет ли усилен AI ведомых? Стоит ли ожидать от них более логичных действий в том случае, если игрок не может лично справиться с поставленной задачей? Можно ли будет управлять ими еще более гибко?

PPK: *Основные силы мы сейчас вкладываем в усиление AI миссии, то есть в глубокую и всестороннюю проработку общего плана боя для обеих сторон. Также модернизируем AI командира звена, который распределяет между ведомыми цели по степени важности, а для наземных юнитов определяет наилучший маршрут перемещения в заданную точку. AI отдельного юнита тоже не останется без внимания: совершенствуем манеру ведения боя, выбор оружия, маневры уклонения и атаки.*

У игрока появится больше возможностей по управлению ведомыми. Более того, в некоторых миссиях он будет получать общее управление над другими группами.

НИМ: Какие новые крафты мы увидим в "Солдатах неба"? Какие модели подвергнутся изменению? Если оценивать все добавленные модели в целом, какой тип будет преобладать - штурмовики или истребители?

PPK: *Предполагается увеличить количество истребителей и перехватчиков. Уже существующие модели изменяться не будут, их ТТХ - уже история, которую не перепишешь заново.*

НИМ: Коснувшись темы крафтов, невозможно не спросить об оружии. Чем же мы будем угощать противника в "Солдатах неба", не скупясь и на всех дистанциях?

PPK: *Не хотелось бы раскрывать все сюрпризы заранее. Да, новое оружие будет, но оно не станет единственно верным выбором и не заслонит собой уже проверенные в боях виды вооружения.*

НИМ: Какова продолжительности новой кампании, какого типа задания предложит нам командование, будет ли и здесь что-то ранее нам не встречавшееся в "Шторме"?

PPK: *Продолжительность компании будет примерно такая же - более сорока миссий. Прохождение от начала до конца – 20-30 миссий. Новое будет обязательно.*

НИМ: События происходят в том же месте и то же время, что и в "Шторме", на том же участке фронта? Какова связь между сюжетами "Шторма" и "Солдатов неба"? Кто станет основным действующим лицом?

PPK: *В то же время и иногда на тех же участках фронта. В "Шторме" в первых тренировочных миссиях игрока сопровождал инструктор – майор Джейсон Скотт. Вскоре после этих событий он подал рапорт о переводе в действующие части.*

Вот об этом и пойдет речь в "Солдатах неба". Некоторые миссии будут повторять сюжет "Шторма", но это будет взгляд со стороны других подразделений, принимавших участие в тех боях. Кроме того, планируется уделить больше внимания личности главного персонажа.

НИМ: Наши враги - все те же велианские агрессоры? Их техника не подверглась изменениям? Все наработанные уловки против нее будут работать, как и прежде, или у дизайнеров найдется, чем остудить пыл особо ретивых пилотов, столкнув их с усиленными модификациями знакомых моделей и, возможно, чем-то совершенно необычным?

PPK: *У противника, безусловно, появятся новые виды военной техники, с которыми игрок, на свое счастье, еще не встречался в "Шторме".*

НИМ: Появится ли у игрока больше свободы в действиях и возможностей для импровизации или для достижения нужного результата придется все так же беспрекословно следовать четко сформулированным приказам и держать строй?

PPK: *В разных миссиях по-разному. Иногда жесткое следование плану, иногда полная свобода выбора.*

НИМ: Произойдут ли какие-либо изменения в структуре миссий, в их подаче? Будет ли в "Солдатах неба" сюжетное ветвление? "Плохой финал"?

PPK: *Сюжетное ветвление будет обязательно. Плохой финал возможен только в том случае, если игрок из-за наших "Солдатов неба" завалит сессию или прогуляет работу.*

НИМ: "Шторм" - футуристический симулятор. Но крафты ведут се-

бя не менее реалистично, чем любой из ныне существующих самолетов. "Солдаты неба" не станут более аркадными, более простыми в угоду слабо разбирающемуся в технике большинству?

PPK: *Нет, для физической и летной модели никаких особых изменений не предполагается. Разве что первые миссии будут чуть проще, чем в "Шторме", а то действительно были жалобы, что игрока сразу же бросают в самую мясорубку.*

НИМ: Я неоднократно слышал высказывания на тему того, что в "Шторме" не хватает двух вещей - катапультирования и тепловых ловушек. Что-либо из этого мы увидим в "Солдатах неба"?

PPK: *Катапультирования нет, потому что мы не хотим заканчивать его после приземления черным экраном "Миссия провалена". На земле ведь тоже идет бой, там ездит бронетехника, которая может уничтожить или просто задавить катапультировавшегося пилота, там есть наземные пехотные подразделения, которые попытаются взять его в плен. С другой стороны, у нас есть специальные эвакуационные силы, которые с боем пробиваются к сбитым пилотам и пытаются забрать их с поля боя. Реализацию всего этого мы решили пока отложить. Может быть, в следующем проекте?*

Тепловых ловушек тоже нет, потому как ракеты будущего действуют по другому принципу. Они наводятся по сигналам центрального компьютера базы; ракета теряет цель тогда, когда эту цель перестают видеть сенсоры наземной системы наведения.

НИМ: Будут ли игроку выдаваться некие задания или квесты, не имеющие прямого отношения к основной сюжетной линии?

PPK: *Какие такие квесты в армии? Когда я служил, квест был один – поиск кратчайшего маршрута от начальства к кухне. Достиг уровня Expert... С другой стороны, острое зрение и наблюдательный ум – важнейшие качества для офицера.*

НИМ: Изменится ли что-то в многопользовательской части? Возможно, будут добавлены новые режимы?

PPK: *Мы надеемся добавить возможность для игроков самим создавать новые режимы многопользовательской игры. Для тех, конечно, кто достаточно искушен в программировании и создании уровней.*

НИМ: Сталкиваясь с противником в "Шторме", мы постоянно видим его "уровень жизни", что не совсем честно и выглядит аркадно. В "Солдатах неба" с этим будет все, как и раньше? Не планируется полностью заменить это отображением повреждений на корпусе крафтов?

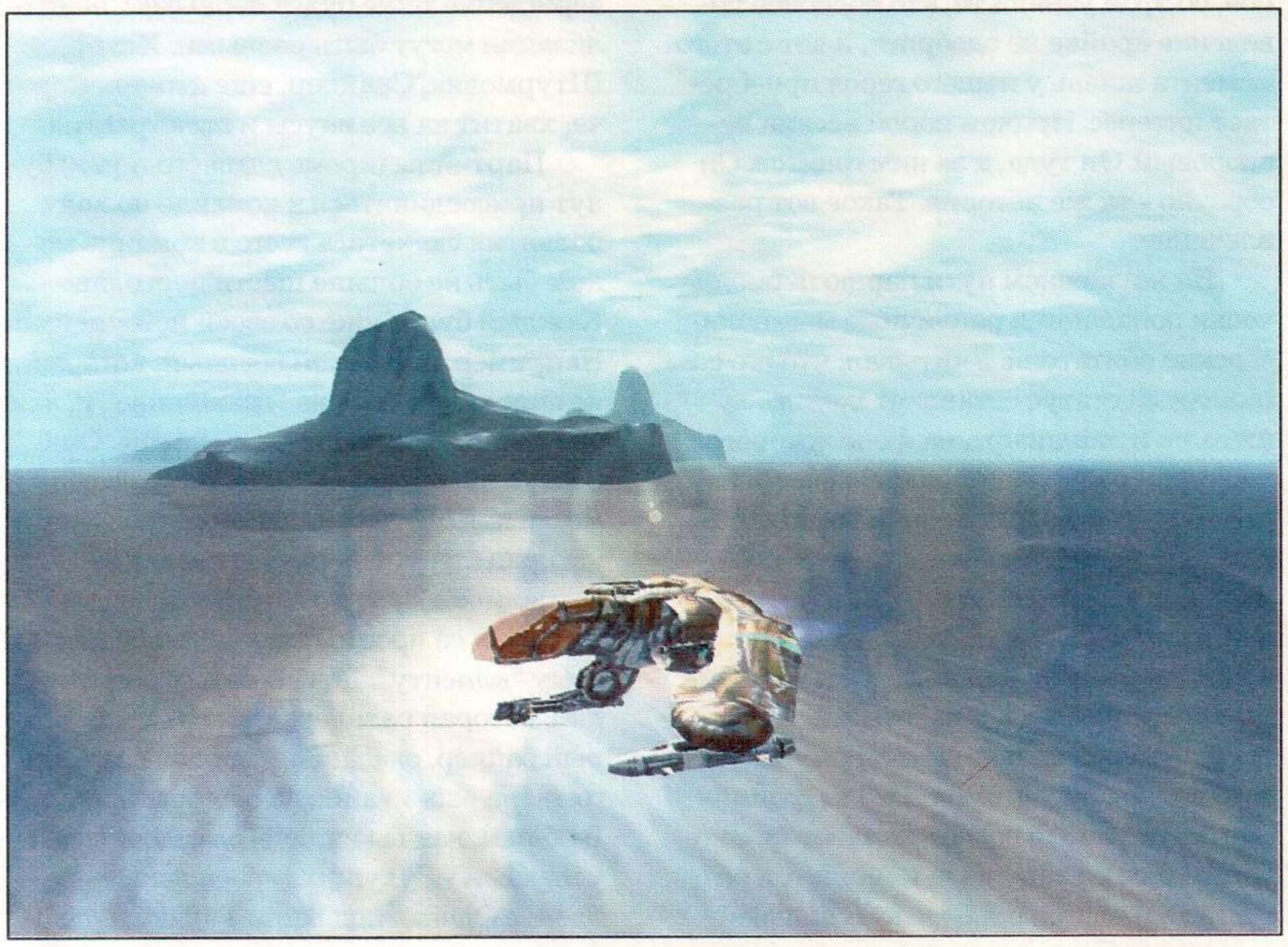
PPK: *Мы думаем об этом.*

НИМ: Графика останется на прежнем уровне? Между миссиями не будет никаких заставок, только брифинги?

PPK: *К сожалению, не могу пока ответить на этот вопрос. Графическим движком программисты занимаются независимо от разработки миссий. Соответственно, если к тому моменту, когда дизайнеры закончат создание всех компаний, у программистов будут какие-нибудь новые достижения в области графики, то они войдут в игру. Между миссиями будут только брифинги, но мы планируем существенно изменить их внешний вид.*

НИМ: На какой стадии проект находится в настоящий момент, какова предполагаемая дата выхода? Будет ли предшествовать этому открытое тестирование?

PPK: *Проект находится на стадии активной разработки, первые миссии уже в тестировании. Предполагаемая дата выхода - как только будет готово (столько раз слышал эту фразу от разработчиков своих любимых игр, что не могу удержаться от того, чтобы мстительно не произнести ее самому).*



Совершенно секретно
Перед прочтением съесть

Кшаду,
при участии Yasma

Жанр	RPG/Тактика
Издатель	Бука
Разработчик	MiSTLand
Дата выхода	Весна 2002 года

Игра моей мечты

Если бы вы меня спросили, во что бы я хотел поиграть, то я бы ответил, не задумываясь. Я бы не стал дарить вам загадочных улыбок a la Мона Лиза или с умным видом рассуждать о том, что лучшая компьютерная игра - это отдых в Акапулько. Хотя бы потому, что загадочности в моей улыбке не больше, чем в популярном слове из трех букв, а умный вид мне удалось принять только один раз в жизни: на медкомиссии в военкомате, чтобы от армии закосить (и ведь закосил же!). Я бы вам просто сказал, что хочу сыграть во что-нибудь прекрасное. Чтобы жизнь была беспросветна, а мир паскуден. Чтобы друзья были моральными уродами, а враги - всеми остальными. И чтобы бой был не банальным мордобитием, а сродни партии в шахматы против чемпиона психиатрической больницы имени Скворцова-Степанова. Вы бы, ясное дело, сразу поняли, о чем это я. Да-да, именно о том самом случае, если бы кто-нибудь додумался вдруг скрестить Deus Ex и X-Com и разбавить сию смесь вторыми JA и System Shock.

Ибо что может быть прекраснее киберпанка в 3-D исполнении да еще с тактическим пошаговым комбатом? Правильно! Только глоток ледяного пива в тридцатипятиградусную жару. Но холодное пиво - это, увы, совсем другая история, и поэтому мы его оставим на потом, тем паче, что жара уже и прошла вовсе, а сами поговорим лучше о нашем гибриде. Вообще, честно говоря, гибридизация игр - наука весьма мудреная. Порой ведь как бывает: думаешь – гибрид. А потом посмотришь – дудки, не гибрид вовсе! Порой же совсем ничего не думаешь, а посмотришь - и ничего не понимаешь. А если сам процесс еще всего лишь на стадии перекрестного опыления? Словом, решил я забить и на гибридизацию. А тут как-то раз гляжу - вроде бы игра делается. Да еще и нашими-то игроделами. Российскими. И жанр - тактика + РПГ, и мир - киберпанк. Ну, думаю, наверное, когда я про желания свои мечтал, рядом как раз звезда падала, только я ее не заметил. Иначе бы загадал что-нибудь другое, например, отдых в Акапулько. Ну да сделанного не воротишь, пришлось мне про игру читать-размышлять. И вот чего намыслилось.

Китайский квартал. "Мексиканский расклад"

Куда порой ведет нас любопытство...

Игра, как это водится почти у всех наших разработок, имеет два названия: "Код доступа: "Рай"" и Paradise Cracked. Первое, понятное дело, для тут, а второе - для там. Меня, в общем-то, оба вполне устраивают, однако не это самое главное. Самое главное сейчас вообще непонятно что, поэтому говорить буду разное, надеюсь, вы и сами во всем разберетесь, тем более что сюжет для киберпанка вполне типичный.

События разворачиваются в неком мегаполисе будущего, где жизнь, как известно, полна контрастов. Добрый молодец aka главный персонаж игры понемногу хакерствует, сиречь сует свой нос не совсем туда (или даже совсем не туда), куда бы ему следовало. В конце концов, об этом узнали те, кто подобное поведение крайне не одобряет, и вот с этого момента жизнь у нашего героя приобретает интерес. Причем порой весьма нездоровый. Он туда, а за ним гонятся. Он обратно - та же история. Такое вот развлечение.

На жизненном пути парню периодически попадаются различные мегаполисовские обитатели. Учитывая, что его социальный статус оставляет желать лучшего, то и ландшафт, на фоне которого поначалу разворачиваются события игры, тоже соответствующий. Городское дно, короче. Однако народ там, по большей части, обитает душевный. Если и пытаются зарезать, то не по злобе, а исключительно под влиянием жизненных обстоятельств, а некоторые так даже соглашаются помочь доброму молодцу в его поисках-метаниях. Так формируется дружный боевой коллектив, с которым вам по ходу дела и придется решать назревшие проблемы. В дальнейшем ждут ваших бравых удальцов, смелых молодцов всевозможные героические деяния, пока тело последнего гада не падет бездыханным. Аминь.

Кто был никем, тот станет всем...

Однако игра - это не только сюжет. Тут, надеюсь, со мной никто спорить не будет? Вот и славненько, поэтому сейчас я вам немного расскажу о ролевой системе Раздолбанного Рая.

Игру вы начинаете уже упомянутым мною хакером, то есть, исходя из рода занятий, у вас уже будут определены кое-какие атрибуты и характеристики. Помимо них, будут выданы и дополнительные очки, которыми вы сможете поднять либо те статы и скиллы, что у вас уже имеются, либо взять новые.

Касательно характеристик сообщаю, что в игре их будет куча всяких. Основные, вроде Силы, Ловкости или Интеллекта, и производные от них, такие, как Здоровье, Точность, Реакция. Затем будут еще скиллы, а этих уже столько, что и не перечислишь. Стрельба (для каждого типа оружия своя), работа с компьютерами, вождение различных средств передвижения (вплоть до танков) и еще много другого. Словом, вы меня поняли.

Сама система бесклассовая, но характеристики между собой повязаны различными хитрыми путами. Поэтому если вы жутко ловкий, то очень сильным вам уже не стать. Если ваш IQ зашкаливает за двести, то можете и не рассчитывать на слоновьи силу и здоровье. Посему все персонажи в игре имеют специализацию, под которую и подгоняются их характеристики (впрочем, обратное утверждение тоже будет верным). Специализации могут быть разными: Хакер, Штурмовик, Снайпер, еще кто-то... Короче, хватит на все вкусы и пристрастия.

Партийцы (кроме главного героя) будут присоединяться к команде по ходу развития сюжета, а всего в команде может быть не больше шести персонажей. Каждый будет уже со своей историей. Например, отставной военный, который не смог найти себя на "гражданке" и, как следствие, превратился в алкаша. Очаровательная девушка-снайпер, по совместительству агент некой спецслужбы, которая (девушка, разумеется, а не спецслужба) чем-то не угодила своим боссам, и ее просто подставили очередному "клиенту". Дочь богатых родителей, которая развлекается со скуки. Старый байкер, оказавшийся после запрета гонок на выживание на обочине жизни. В общем, как вы видите, с жизненными успехами у будущих героев явные проблемы. Однако под вашим чутким руко-

водством они, понятное дело, воспрянут всем, что у них еще осталось, и уж тогда врагам мало не покажется.

Нужны ли танки киберпанкам?

У меня такое ощущение, что, рассказывая вам про ролевую систему, я уже потихоньку перебрался на соседнюю территорию, на которой обитает основа основ любой компьютерной игры Его Высокопревосходительство Геймплей. А потому будем считать, что с системой все понятно, и на этом с нею завяжем. Что касается геймплея, то с ним дело обстоит пока что как раз наоборот. Поэтому подставляйте бокалы своего внимания под вино моего красноречия, и пусть не дрогнет ничья рука и ни единая капля столь изысканного напитка не прольется мимо.

Я уже где-то выше упоминал о том, что Крякнутый Парадиз представляет собой RPG с тактическим пошаговым боем, и от слов своих отказываться не собираюсь. RPG'шного в игре, помимо системы, будет еще кое-что. Например, наличие большого количества различных квестов, которые одновременно отнюдь не являются обязательными к выполнению, то есть у игрока будет иметься та самая свобода в движении по сюжету, которая и отличает компьютерные ролевухи от ролевух приставочных, а также прочих квестов. Правда, разработчики говорят, что общаться в полном значении этого слова с NPC вы не сможете, разве что иногда отдельные случайные прохожие будут сообщать вам некоторые любопытные сведения или просить выполнить какие-нибудь задания. Ну а самыми разговорчивыми и щедрыми на поручения, как им и полагается, окажутся торговцы. Впрочем, вы на все эти просьбы, как я уже говорил, можете смело забивать, особенно если, подобно нормальным героям, предпочитаете идти к цели в обход (игру можно будет пройти, вообще не выполняя квестов). Если же любите дороги короткие и прямые, то квесты лучше выполнять. Экспа опять же.

Однако не все вами встреченные господа будут настроены к вам лояльно, а некоторые даже будут демонстрировать неприкрытую враждебность. Тут уж, понятное дело, вам придется немного повоевать. Или много – как повезет. Поэтому остановлюсь-ка я на реализации боевых действий поподробнее.

Комбат в игре будет целиком и полностью пошаговым, реального времени не будет совершенно. Количество ваших действий будет определяться традиционными и привычными очками действия или action points (AP). В походовом режиме вы, помимо ходьбы, сможете и бежать, при этом, ясное дело, дистанция вашего перемещения за ход значительно возрастает. Однако если вы захотите пострелять во время бега, то точность огня заметно снизится.

За ход нормальный персонаж сможет сделать два-три прицельных выстрела из штурмовой винтовки, а вообще, чем слабее оружие, тем меньше AP будет тратиться на выстрел, и наоборот. Если же вы захотите пальнуть из чего-нибудь очень мощного, например, из тяжелого ракетомета, то вам понадобится, помимо силушки богатырской, еще и ход на подготовку, и только после этого вы сможете залепить ракету ворогу лютому прямо меж его бесстыжих глаз. Зато и результат получится соответствующий.

В игре будет три типа огня: прицельный, неприцельный (snap) и очередью. Некоторые пушки (например, тяжелый пулемет) принципиально не способны стрелять одиночными, так что заранее имейте в виду. Стрелять вы сможете только из двух положений: стоя и сидя, причем при стрельбе сидя точность будет повышаться процентов на пятнадцать-двадцать. Прерывания хода, как это было в JA2, не будет, но у персонажей будет такой параметр, как реакция. Так что если на вас неожиданно из-за угла выскочит противник, то именно реакция и будет решать, как оно пойдет все дальше.

Китайский квартал. Джоб (член команды) застрелил контроллера

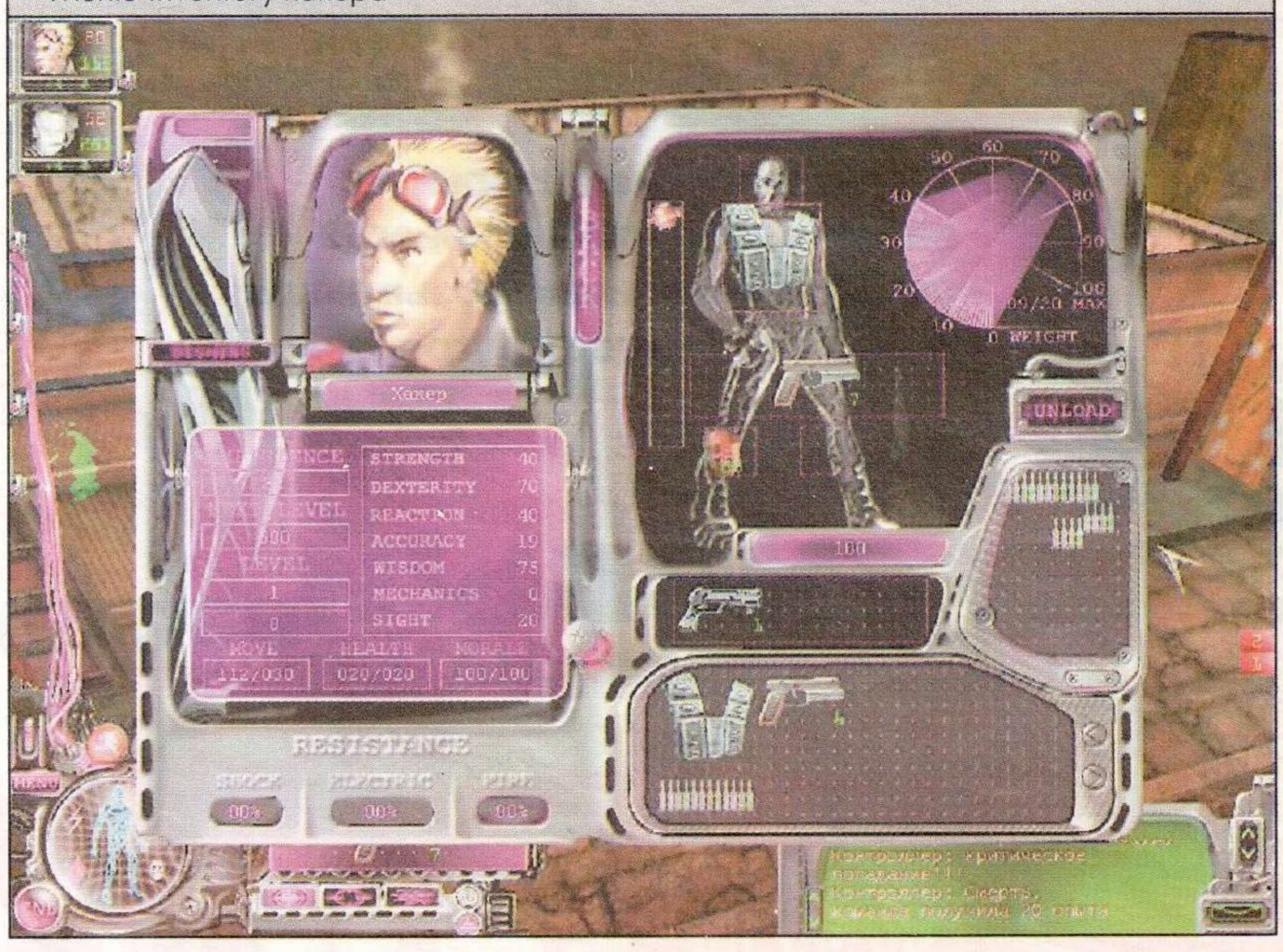
Разработчики, как водится, обещают сверхнавороченный искусственный интеллект (AI). Коли враги почувствуют, что переть с шашками на танки без мазы, то они станут действовать из укрытий, либо будут ждать, пока не подойдет помощь. При этом простые патрульные будут вести себя в бою совсем не так, как тяжеловооруженные штурмовики. Если бой еще не начался, то наличие в руках у вашего персонажа тяжелой штурмовой винтовки окажет на поведение полицейских (да и не только их) совсем другое воздействие, нежели, к примеру, наличие пилки для ногтей. Так что той халявы, что была в сингле Fallout Tactics, не ждите.

В игре будет присутствовать куча различной боевой амуниции: оружие, броня, боеприпасы, всякие вспомогательные девайсы. Боеприпасов, например, аж по несколько видов для каждой пушки: стандартные, бронебойные, зажигательные; даже специальные, для снайперской стрельбы. По причине того, что Парадиз будет не простой, а киберпанковский, персонажи в нем смогут пользоваться всевозможными киберимплантами, причем надеюсь, что в больших количествах, а то как-то не по-киберпанковски получится.

Что касается окружающей обстановки, то вы не сможете разнести ее в мелкую пыль. Однако если вам надо будет разбить витрину, выбить дверь или проделать дыру в заборе, то никаких препятствий к осуществлению подобных желаний вы не встретите. У живых мишеней будет несколько зон поражения, но стрелять по ним прицельно, увы, как это ни прискорбно, правилами не предусмотрено. Абыдна, да?

Чтобы все было совсем как взаправду, в игре будут наличествовать различные средства передвижения: от банальных мотоциклов и автомобилей до тяжелой бронетехники. Однако должен сразу предупредить, что для того, чтобы водить танк, нужен будет специальный скилл. К тому же, вполне возможно, что

Меню Inventory хакера



оный экипаж в игре будет в единственном количестве и сломается после того, как вы проедете на нем десять метров, так что придется вам самим решать, нужна ли вам будет в жизни такая радость.

Помимо тех боевых спецсредств, на которых надо будет ездить, попадутся и такие, которые смогут действовать самостоятельно. Например, роботы. Но для этого их, ясное дело, придется перепрограммировать. В противном случае, работать они все равно будут, но вы никакой пользы для себя от этого, окромя вреда, не извлечете. Кроме личного транспорта, будет еще и общественный. Так что между различными частями мегаполиса вы сможете путешествовать быстро и с комфортом.

CTF в Раю

Вроде как о геймплее все. А неслабо получилось, однако! Как бы вам с такого количества "вина моего красноречия" не окосеть. Хотя, ладно, геймер - народ к болтовне привычный, и не такое выдержит.

К тому же и осталось-то вам рассказать всего ничего. Про движок графический, про который, я так считаю, и говорить особо нечего. Не потому, что он какой-нибудь убогий, а потому, что движок - дело такое: о нем не говорить надо,

City Hall. Хакер в костюме штурмовика обнаружил врага. На заднем плане - кибер-паук

а играть. В него, в смысле, играть. Или им? Короче, вы меня поняли.

Могу еще добавить, что engine разрабатывался с таким прицелом, чтобы его могли использовать все, кому захочется, и вроде как уже дошли до меня случаи, что кто-то изъявил желание лицензировать оный для каких-то своих проектов.

Ну и еще можно поведать вам о многопользовательском моде Райского Облома, то есть мультиплеере. Сетевая игра будет представлять собой доработанный и приведенный к виду, удобному для tactical combat, режим capture the flag. Играть будут только два человека, каждый из которых получит базу с суперкомпьютером и сможет набрать команду численностью до шести персонажей. Задача: найти чипы врага и вставить в свой компьютер. При этом все чипы можно держать в одном месте, а можно разделить между участниками команды. Другие варианты мультиплеера пока не разрабатываются, но кто может сказать, что нас ждет в будущем? Оно такое непредсказуемое...

Я хочу, хочу, хочу...

Так что если вы все же меня спросите, хочу ли я во что-нибудь сыграть, то можете сразу засунуть карты себе... Э-э, ну, в том смысле, что куда-нибудь подальше. Шахматы, в принципе, можно оставить, хотя они тоже вряд ли пригодятся. Про настольный хоккей говорить ничего не буду, чтобы не бередить душу детскими воспоминаниями. А вот в Paradise Cracked я бы, пожалуй, сыграл. Только не вышел он еще, вот в чем беда. Хотя это-та беда поправимая. Вот наступит весна, и... Хех, побыстрее бы, что ли.

Комментарий Ивана Жилина:

Есть все же нечто, крепче крепкого объединяющее меня с моим редактором, и это "нечто" - крайнее неверие в дееспособность отечественного разработчика. Пусть даже я сам люблю киберпанк (в умеренных количествах), люблю RPG (в количествах больших) и крайне положительно отношусь к пошаговым баталиям – увы, увы, все это не помогает мне представить успешную и хорошую российскую игру. Пример Корсаров не показателен. А посему, при всем уважении к уважаемым мною авторам статьи, раскатывание губов я оставлю до анонса чего-нибудь еще.

- самые ехидные обзоры
- самые скандальные новости
- самые ежедневные розыгрыши
- и многое, многое другое...

новый взгляд на ИГРЫ

www.tgw.ru

Очень Страшное Слово

На смертном одре
с облегчением видишь,
что почти все твои страхи были
совершенно напрасны.
Кшиштоф Конколевский

Актерам, как известно, часто снится, что они забыли роль – ужасный сон! Режиссеры, в свою очередь, просыпаются в холодном поту оттого, что видят себя в пустом зрительном зале – никто не пришел смотреть их фильм или спектакль. Редакторам снятся журналы с гнусно ухмыляющимися опечатками прямо на обложке... Кошмары мучают всех. Дети боятся Серого волка или других придуманных родителями монстров. Родители боятся компьютерных игр, считая их слишком кровожадными.

Alone in the Dark

Alone in the Dark 2

Alone in the Dark 3

Alone in the Dark: The New Nightmare

Волк-то, понимаешь, тихонечко съест, а эти все тварюги... шумные какие-то, невоспитанные. Кровожадные монстры и особенно нежить боятся злых цензоров, жалобно вереща что-то о пенсионном законодательстве для тех, кто зверски замучен положительными героями. Злые цензоры (да и положительные герои вместе с ними) боятся... Ну, скажем, боятся покупать арбузы, потому как по телевизору сказали, что можно отравиться. Арбузы боятся быть съеденными вдали от родины. Мужчины и женщины, взрослые и дети, звери и птицы, рыбы и насекомые, овощи и фрукты – все чего-то боятся. И это правильно. Есть хорошая поговорка: "Огонь и страх - хорошие слуги, но плохие хозяева". Страх помогает жить, просто нельзя давать ему волю. И тот, кто ничего не боится, и тот, кто слишком сильно чего-то боится, – оба опасные сумасшедшие.

Что же касается компьютерных ужасов, то им, наверное, уже десяток лет точно есть. А то и больше – знатоки текстовых квестов наверняка вспомнят что-нибудь подходящее. Но horror-жанр как таковой все-таки берет отсчет от первого Alone in the Dark. Это 1993 год, если не ошибаюсь. Великая игра, эпохальная, но, на мой взгляд, совсем не страшная – как следует напугаться часто мешал прямо-таки детский восторг: "Ну надо же, такое научились делать!". Сейчас как раз вышла четвертая часть знаменитого ужастика. Вторую и третью "серии" вряд ли можно назвать удачными, да и четвертая культом не станет, однако какой шикарный повод снова заняться изучением своих страхов! Была даже мысль еще раз организовать специальный раздел по образцу спецназовского, да остановило наличие других хитовых игр: в этом номере сразу и Max Payne, и Venom, и Independence War 2. Прибережем идею до лучших времен. Кстати, не завидую тому, кто возьмется описывать историю horror-жанра: тут тебе и "приставочная" классика, идущая от Resident Evil, и квесты вроде "Фантасмагории" и "Седьмого гостя", и невообразимые штучки вроде Алисы, и проекты типа Nightmare Creatures, и много всего прочего, что хоть каким-то боком соприкасается с темой о живых мертвецах, вампирах и демонах. К примеру, в horror-раздел, будь такой у нас, пошел бы и появившийся недавно развеселый тир House of the Dead 2, и проигнорированные нами "Зловещие мертвецы" (Evil Dead), и отвоеванный разделом адвентюр "Некрономикон" – данный жанр, собственно, не бедствует. На подходе и другие пугалки, авторы которых без зазрения совести обещают довести наиболее чувствительных геймеров до могилы.

Продолжая тему: Alone in the Dark 4 оказался, на самом деле, не таким уж страшным. Респаун монстров как-то сбивает настрой. В зависимости от наличия патронов он вызывает либо пренебрежительное хмыканье (мол, не беда, сейчас еще парочку завалим), либо ярость от несуразности происходящего. Особенно нелепо выглядит, когда умученный вконец игрок начинает просто оббегать неповоротливых "кошмарных" тварей, воспринимая их лишь как досадную помеху на пути. Это неправильно! Все должно быть натурально, непредсказуемо, а каждая вражина действительно должна испытывать нас на прочность – иначе какой же тут ужас? И, опять же, из одного только всплеска эмоций от более или менее неожиданного нападения из-за угла атмосферу не создашь – пугать тоже надо умеючи. Надо отдать AitD4 должное: все-таки кое-где и вправду напугали, изверги! В особенности пробрало на болотах, где надо было фонариком с голубым светофильтром выискивать старые кровавые следы. Прямо мурашки по коже... В общем, знатная игра: пугайтесь с нами, пугайтесь, как мы, пугайтесь да знайте меру!

И еще. Хоть данное Страшное Слово и посвящено Alone in the Dark, игра месяца – все-таки Max Payne. Макс, между прочим, тоже прибыл к нам отнюдь не для того, чтобы развеселить.

Того, кто всего боится, ничем не испугаешь!

Всем школьникам и студентам – не слишком ужасного учебного года!

Искренне Ваш,
Дж. О. Бондер (Джобс)

Ведущий рубрики – J7

Новости

Роковые гвозди

Трент Резнор будет писать музыку для DOOM 3

Хотя на настоящий момент это не подтверждено никакими документами и официально не заключен контракт между id Software и Трентом Резнором (Trent Reznor), есть сведения, что лидер Nine Inch Nails, создавший в свое время саундтрек к Quake, будет участвовать в работе над DOOM 3.

DOOM 3 будет обладать совершенно новым звуковым движком (5.1 audio), и мрачнейший сплав из эмбиента и индастриэла, который, предположительно, собирается сделать Резнор для игры, как нельзя лучше подойдет для поддержания необходимой атмосферы постоянного напряжения. Прочими звуковыми эффектами, скорее всего, также будет заниматься Трент Резнор.

Сдайте ключи от офиса, пожалуйста

ION Storm's Dallas больше нет

Оно из двух подразделений ION Storm - ION Storm's Dallas – полностью расформировано. Это не вызвало бы пристального внимания, если бы ни одна деталь: среди подыскивающих себе новое место оказались такие известные разработчики, как Джон Ромеро и Том Холл. Чем они будут заниматься и есть ли у них какие-то планы по созданию новой фирмы, пока не сообщается, но велика вероятность того, что они останутся в индустрии. Их бывшие коллеги из ION Storm с большой теплотой вспоминают проведенные вместе годы и желают им удачи в поиске новой интересной работы. Произошедшее не должно никак отразиться на темпах создания Thief 3 и Deus Ex 2.

Лара? Нео? Кыш! Пэйн идет!

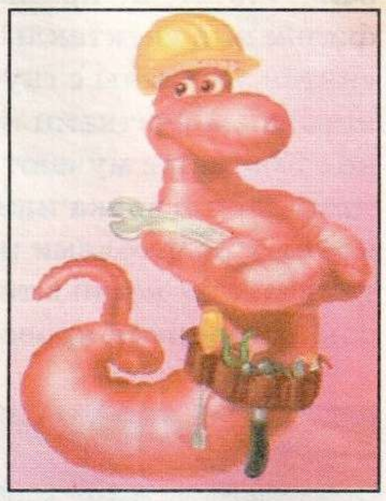
Вскоре будет снят фильм по мотивам игры Max Payne

Любопытную строчку нашли дотошные игроки в документации к игре Max Payne, цитирую: "Don't worry, you'll be seeing more of Max in the future. Dimension Films and Collision Entertainment are teaming up to make a feature film based on Max Payne - and further adventures of this character are already in the works". Это означает, что через какое-то время Макс Пэйн ворвется на наши с вами экраны телевизоров и в рое пуль пронесется ураганом по широким экранам кинотеатров. Коррупция, убийства, шикарные спецэффекты, множество перестрелок, немного мистики - вот что ждет зрителей согласно только что опубликованному пресс-релизу Dimension Films. Не стоит забывать и о том, что снимать фильм будет та же кинокомпания, представители которой заявили ранее о готовности экранизировать American McGee's Alice. Эти две киноленты должны будут выглядеть как минимум стильно.

Анонс с червоточиной

Новая часть Worms неотвратимо приближается

Ubi Soft анонсировала новую часть своей "червячной" серии - Worms Blast. А что такое Worms? Прежде всего - безжалостный пожиратель рабочего и свободного времени. На ограниченном поле располагаются маленькие червячки с большими базуками, многоствольными пулеметами и прочим тяжелым вооружением. Командуя своим отрядом кольчатых негодяев, нужно одолеть отряд противника - сбросить всех его вормсов в воду или огонь, а то и просто перестрелять. Ходят игроки по очереди. Ловкость рук: в Worms Blast все будет происходить в реальном времени! Как это должно выглядеть, пока представить трудно, перестрелки на скорость - это уже совсем не старые добрые Worms. Чтобы окончательно добить ветеранов, Team 17 и Ubi Soft говорят о полном переносе игры в 3D. К чему приведут такие кардинальные изменения, станет известно уже этой осенью.



Опять на фронт

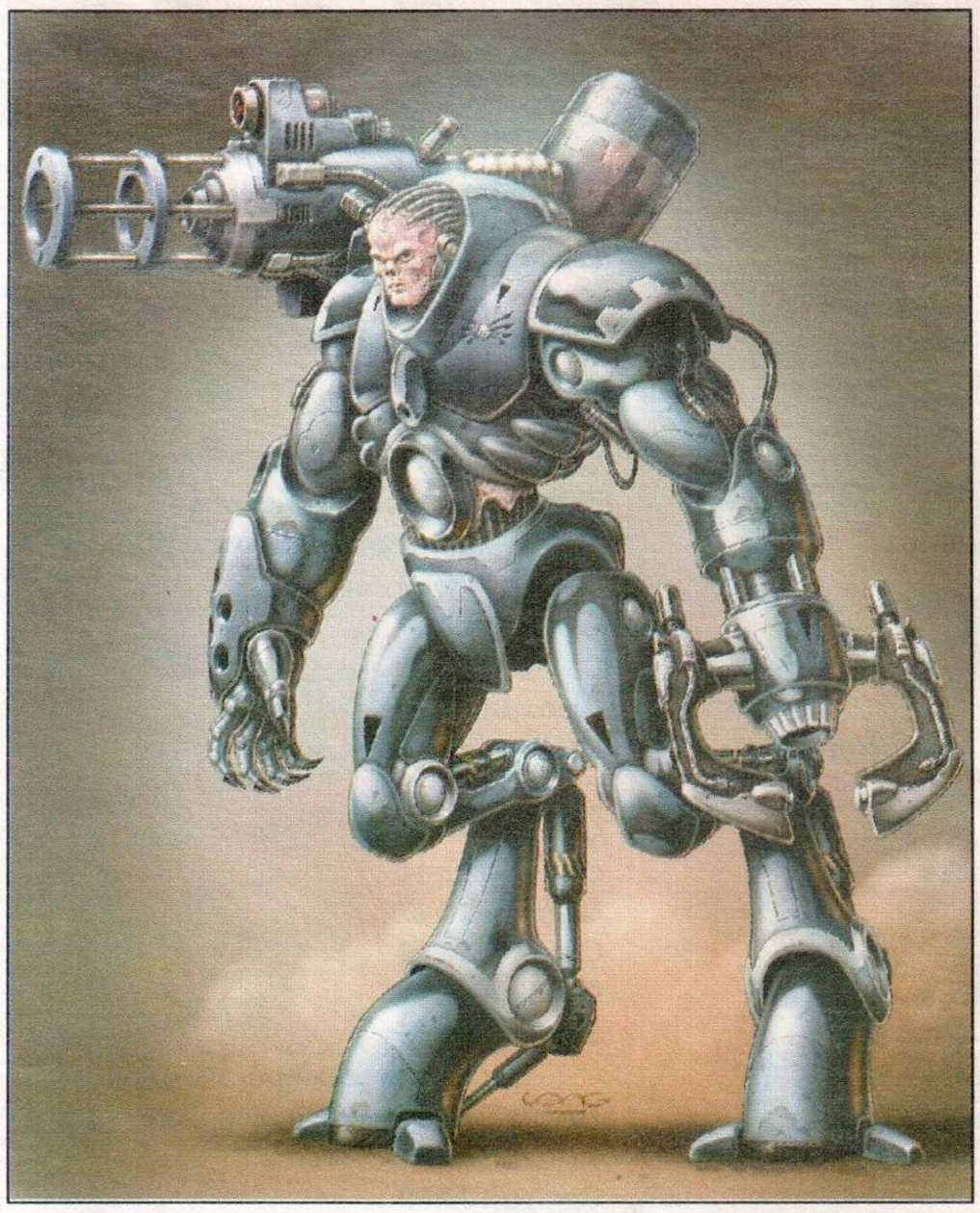
Анонсирован новый "симулятор спецназа" - Deadly Dozen

Тема спецназа в последнее время необычайно популярна. Ошибкой было бы думать, что на Operation Flashpoint все закончится, волна спадет и шум утихнет. Вот и подтверждение: Infogrames анонсировала Deadly Dozen – классический спецназовский симулятор. Вводную? Пожалуйста. Время - 1942-1945 годы, вторая мировая война. Место - Европа (Франция и Германия) и Северная Африка. В составе отряда из шести человек, отобранных из двенадцати предложенных кандидатур, вам предстоит выступить против элитных сил немецкой армии, выполняя задания диверсионно-подрывного характера. Вы не отрицаете, что для победы все средства хороши? Отлично, тогда вы именно тот, кто нужен, - похищение важных документов будет еще одним ударом по планам противника. Каждый из солдат сможет нести до шести видов оружия (например, M1, Colt 45 и Thompson, а также трофейный Panzerfaust); если же враги зажимают в кольцо, есть шанс захватить мотоцикл (непременно с коляской!), грузовик или даже танк - и уйти, оставляя за собой просеку из сбитых и сильно помятых фрицев. На протяжении всех десяти миссий будет идти дождь или снег, наползающий с болот туман не даст точно целиться, и покажется, что дела плохи, но вовремя отданные товарищам приказы позволят справиться с превосходящими силами противника. Одно плохо - после боя нельзя будет закурить и взять в натруженные руки гармонь...

Всем делать "ку"!

Анонсирован Quake IV

Десятого августа произошло событие, которое я рискну назвать историческим. Во всяком случае, именно оно должно задать тон в action-сообществе и поселить неуверенность в сердцах "конкурентов" легендарной и краснознаменной id Software. Вдохните поглубже. Анонсирован Quake 4. Эй? Вот видите, ничего страшного - нашатырь



у нас всегда под рукой. Конечно, нет никаких скриншотов и артов, как и каких-то особенных подробностей. Зато есть название фирмы-разработчика - Raven Software - и заявление главы id Тома Холленсхеда о том, что Q4 будет сделан на движке DOOM 3. Помимо этого, были сделаны различные намеки на то, что в новой игре будет необычайно силен "сингл", и про то, что Q2 и Q4 будут похожи. Вселенная Quake 2? Строгги? Высадка на планету в специальных капсулах? Это я предусмотрительно шотганчик-то тогда припрятал...

Штирлицы стрейфились по коридорам...

В Return to Castle Wolfenstein будет не только "сингл"

Одновременно с анонсом Quake 4 появилась еще одна обжигающе горячая новость - в Return to Castle Wolfenstein от id Software и Gray Matter все-таки будет мультиплейер. Мало того, что он имеет мало общего с типичным deathmatch'ем, так еще и не попадет в коробку с игрой, а будет продаваться отдельно. Что же в нем такого необычного? Его создатели из Nerve Software говорят следующее: основной режим "Axis versus Allies" представляет собой не что иное, как тимплей с расширенными возможностями, классами и большим количеством "сценариев", которые могут быть различны для одних и тех же карт.

Типичный сценарий. Одна из групп высаживается на побережье, где установлен бункер, в котором находится вторая группа. Все это происходит под шквальным огнем из тяжелых орудий и, естественно, из самого бункера. Задача первой группы в том, чтобы захватить некие секретные документы, находящиеся либо внутри укрепления, либо где-то за ним. Дополняют картину классы. Медик лечит бойцов, солдат может носить любое оружие и расстреливать врагов, инженер - закладывать взрывчатку и подрывать ее в нужный момент, лейтенант (по сути - командир всей группы) способен вызывать поддержку с воздуха. Оружие в мультиплеере задействовано большей частью то же самое, что и в одиночном режиме. Сейчас еще нельзя с уверенностью сказать, будет ли редактор сценариев и карт прикреплен к многопользовательскому адд-ону или выйдет позже, но то, что в Nerve Software его обязательно создадут, - гарантировано.

Ноль и тридцать тысяч

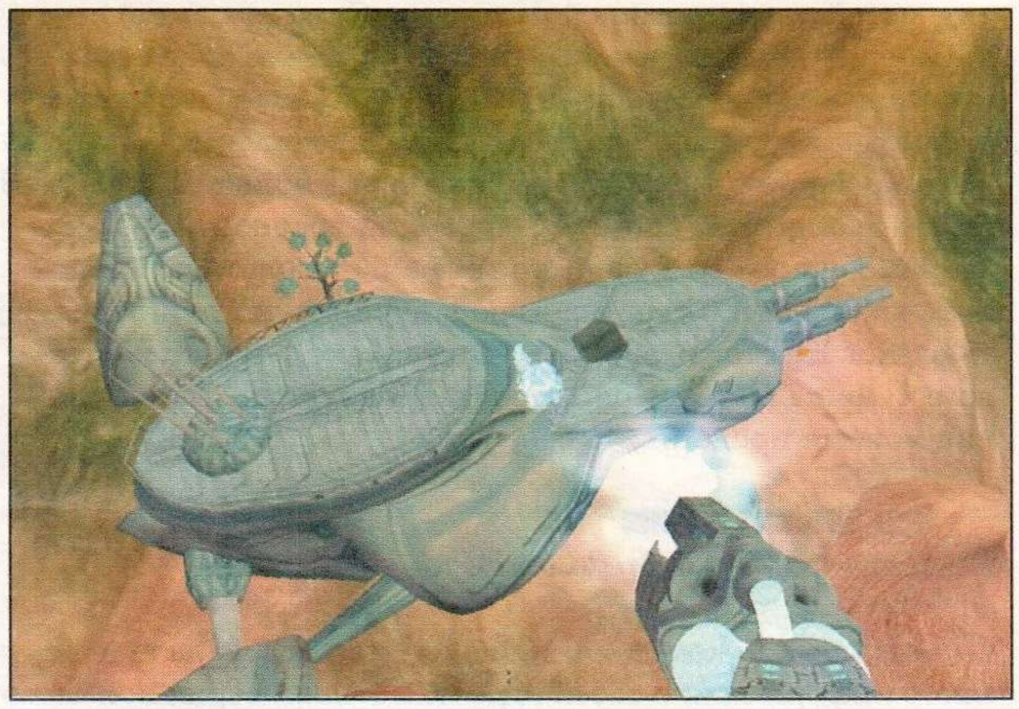
fatal1ty снова оттеснен на второе место

На прошедшем под организацией id Software чемпионате по Quake 3 QuakeCon, как это обычно и происходит, снова столкнулись Европа и Америка. Лучшие игроки выясняли друг с другом отношения на новых профессиональных картах, включенных в последний патч для Q3. Фаворитами являлись давно знакомые всем игроки: cK-fatal1ty, All*LakermaN, cK-czm, ZeRo4. Было ясно, что многократный победитель разнообразных турниров fatal1ty постарается использовать все свое мастерство, чтобы наконец-то занять первое место на крупном чемпионате. В прошлый раз, как вы помните, ему помешал это сделать наш соотечественник Death из Екатеринбурга. Место для неожиданных происшествий нашлось и сейчас. Несмотря на то, что cK-fatal1ty выбил в лузера своего давнего соперника All*LakermaN'а с довольно крупным счетом (13:1 на pro-q3dm6), его обыграл в виннерском финале Zero4 на pro-q3tourney4 с результатом 26:5. Тем временем в лузерах All*LakermaN уступил stx-revenant'у, который, в свою очередь, не справился с cK-fatal1ty, вышедшим после этого в суперфинал. Повторная встреча между ZeRo4 и cK-fatal1ty однозначно выявила сильнейшего игрока - им стал ZeRo4, одолевший своего соперника на ztn3tourney1 (10:4). Первая тройка:

1. ZeRo4 (30,000 долларов)
2. cK-fatal1ty (10,000 долларов)
3. stx-revenant (5,000 долларов)

Битвы гигантов

Сражения Dreadnoughts — как это выглядит?



Dreadnoughts, развесистый гибрид футуристического симулятора и экшена, судя по промелькнувшим в Сети сообщениям, не так далек от бета-версии. Уже в общих чертах завершена работа над тремя игровыми расами, создано

Наш календарь		
Сентябрь		
Dragon's Lair 3D	BlueByte/Dragonstone Software	Смотри №50
Jekyll & Hyde	"1C"/Nival/In Utero/Cryo	Смотри №47
Project Eden	Eidos/Core Design	Смотри №49
Red Faction	THQ/Volition	Смотри №43
Октябрь		
Казанова	"1C"/Nival/Arxel Tribe	Превью на подходе
AquaNox	Fishtank/Massive Dev.	Смотри №47
Command & Conquer Renegade	EA/Westwood	Смотри №41
Evil Twin	UbiSoft/In Utero	Смотри в этом номере
Frank Herbert's Dune	DreamCatcher/Cryo	TPS во вселенной Дюны
From Dusk Till Down	DreamCatcher/GameSquad	Ужастик по знаменитому фильму
Necrocide: The Dead Must Die	Novalogic	Смотри №50
PlanetSide	Sony/Verant Interact.	Смотри №49
Rogue Spear: Black Thorn	UbiSoft/Red Storm	Смотри №51
Skittles: Darkened Skyes	Simon&Schuster	Смотри №50
Venom	Руссобит-М//GSC Game World	Смотри в этом номере
Ноябрь		
Aliens vs. Predator 2	Sierra/Monolith	Смотри №50
Mafia	GOD/Illusion Softworks	Смотри №41
Medal of Honor	EA/2015	Смотри №47
Global Operations	Crave/Barking Dog	Смотри №46
Hidden & Dangerous 2	GOD/Illusion Softworks	Смотри №51
Soldier of Fortune 2	Activision/Raven	Смотри №49
Soul Reaver 2	Eidos/Crystal Dynamics	Смотри в этом номере
Spider-Man	Activision/Neversoft Ent.	Человек-паук и все, все, все
Tom Clancy's Ghost Recon	UbiSoft/Red Storm	Смотри №51
Zero-G-Marines	Strategy First	Смотри №50

Примечание: список ноябрьских релизов ориентировочный, возможны сильные изменения.

семь классов персонажей и придумано несколько разновидностей оружия разной мощности. Спецификаций вооружения пока что нет, поскольку создатели опасаются непредвиденных изменений в игровой "начинке" и не хотят вводить никого в заблуждение. Отдельно они отмечают, насколько хорошо проработана симуляция больших кораблей в Dreadnoughts. К примеру, если один дредноут метким залпом попадет во второй, то тот начнет трястись, накренится, при совсем серьезном попадании будет двигаться рывками. Не стоит забывать, что в брюхе у такого железного чудища полным-полно солдат и экипажа. Их ощущения можете представить себе сами.

Суд без следствия

Подробности о Dredd vs. Death

Английская компания Rebellion обнародовала еще немного информации о своей игре по мотивам серии комиксов 2000AD, в частности - той их части, в которой рассказывается о Судье Дредде. В городе будущего Mega-City порок не искоренен, но на страже Закона стоят Судьи - внешне лишенные всяких эмоций люди, которые карают любого, кто преступит прочерченную ими черту. Не понимающие после первого (оно же последнее) предупреждения - погибают. Обычно очень трагично. В игре от Rebellion Dredd vs. Death на переднем плане будет противостояние двух Судей, имена которых вынесены в название. Не сразу они доберутся друг до друга - между ними встанет масса других персонажей. Хотя авторы и обещают их детальную проработку, я не думаю, что это так уж необходимо - все-таки это экшен, так что девяносто процентов второстепенных антигероев вряд ли переживет свою встречу с Дреддом, судящим старым способом - по закону военного времени. Заучивайте цитаты из Уголовного Кодекса - через полтора года вы сможете их зачитывать поверженным противникам порядка, распластанным на виртуальной мостовой.

Rock'n Roll мертв, Dynamix тоже

По экономическим причинам компания Sierra закрыла Dynamix

Итак, печальная информация подтвердилась: была официально закрыта компания, без которой трудно представить историю компьютерных игр. Речь идет о Dynamix. Достаточно произнести нексолько названий игр, которые были созданы в стенах этой компании, чтобы понять, кого мы потеряли: MechWarrior, DeathTrack, StarSiege: Tribes, Tribes 2. По последней информации, материалы по Tibes, в том числе и готовый на 25 процентов Tribes 3, переданы Gearbox Software, будем надеяться, что она с умом воспользуется полученным материалом. Скорее всего, именно на плечи Gearbox Software ляжет поддержка Tribes 2, к ней относится и выпуск патчей.

А пока без работы остались 97 высококлассных специалистов. Какая-то часть сотрудников переберется в штаб-квартиру Sierra, но большинству придется довольствоваться отступными, размер которых сейчас обсуждается.

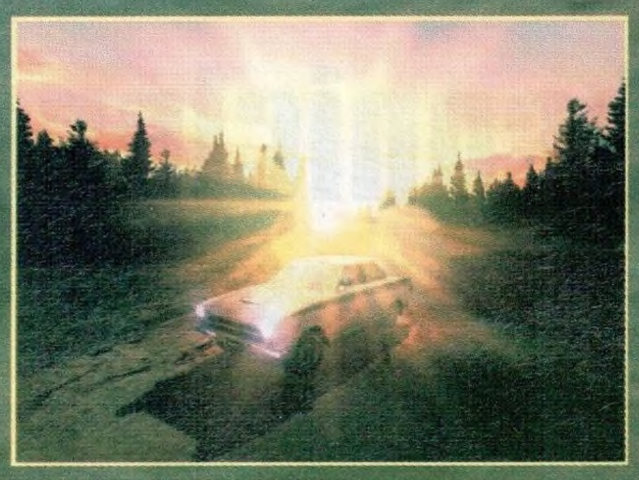
Sierra объявила, что причиной принятого решения является общий экономический кризис в игровой индустрии: "... люди не тратят денег. Игры - предмет роскоши. Нечто, от чего можно отказаться. Ведь нужно покупать еду и одежду".

RALLY TROPHY

Настоящая гоночная лихорадка. Готов ли ты присоединится к ней?

Rally Trophy -это авто симулятор первых ралли, где вы можете погонять на легендарных Morris Mini Cooper 1275S, Hillman Rallye Imp, Alpine Renault A110 1600VA 1968, Ford Lotus Cortina, Saab 96 V4, Opel Kadett Rallye Coupe '70, Ford Escort MK1 RS2000, Volvo Amazon, BMW 2002, Alfa Romeo 2000 Berlina, а так же на призовых машинах MGB GT '65, Porsche 911

- 49 захватывающих, сногсшибательных гоночных трасс, которые проходят по прекрасным живописным ландшафтам Финляндии, Кении, Швейцарии, Швеции и РОССИИ.
- Палящее солнце, сумерки, снегопад, дождь, шквальный ветер и туман только и ждут, когда вы сядете за руль.



JoWooD Productions

Руссобит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

©2001 JoWooD Productions Software AG. All Rights Reserved.
©2001 "Руссобит-М". По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел "Руссобит-М":тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru адрес в Интернете: www.russobit-m.ru телефон технической поддержки: 212-27-90e-mail технической поддержки support@russobit-m.ru Заказ дисков через интернет: shop@russobit-m.ru

г. Челябинск
Ул. Цвилинга д.64

г. Махачкала
Ул. Дахадаева д.11

г. Новороссийск
Ул. Энгельса д.76
Ул. Рубина д.5
Проспект Ленина д.23

г. Норильск
Ул. Талнахская д.79

г. Новосибирск
Ул. Ленина д.10
Ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Иркутск
Ул. Некрасова д.1
Ул, Байкальская д.69
Ул. Литвинова д.1
Ул. Урицкого д.1, д.18
Ул. Волжская д.14А

г. Уфа
Пр. Октября д.56

г. Ставрополь
ул. Коминтарна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольска д.58

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.

г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Владимир
ул.Каманина д.30/18

г. Воронеж
Ул. Плеханова д.48
Ул. Карла Маркса д.67

г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Саратов
Ул. Астраханская д.140
Ул. Степана разина д.80

г. Сургут
Ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб. «Дигер».
Ул. Майская д.14
Ул. Мира д.37
магазин «Дрим»

г. Магадан
Парковая д.13 к.205

г. Якутск
ул. Ярославского д.20

г. Алатиты
ул. Ферсмана д.15

г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка Ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015

г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46

г. Барнаул
Социалистический пр. д.109

г. Южно - Сахалинск
Ул. Емельянова д.34А

В мире ужасного Soul Reaver 2

Трусоват был Ваня бедный:
Раз он позднею порой
Весь в поту, от страха бледный,
Чрез кладбище шел домой...
А.С. Пушкин

Жанр	Action/Adventure
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Crystal Dynamics
Дата выхода	IV квартал 2001 года

Легендарные вампиры, в сущности, весьма хрупкие и болезненные существа. К дневному свету испытывают стойкую аллергию вплоть до самовозгорания, при виде двух скрещенных палок падают в обморок, не переносят открытого огня и проточной воды, погулять в осинник их даже гематогеном не заманишь, теряют самообладание от пустячной царапины, нанесенной серебряной вилкой, даже полезный для здоровья чеснок отвергают. И как такие неженки до сих пор не вымерли? Это упущение нужно срочно исправить, чем и займется под нашим руководством Разиель, которого мы помним еще по Legacy of Kain: Soul Reaver. Продолжение Soul Reaver 2 являет собой яркий образец "не мышонка, не лягушки, а неведомой зверушки" - и не сиквел, и не приквел. События в нем разворачиваются как до описанных в первой части, так и после, а иногда и вместо. Налицо баловство со временем, темпоральные порталы и хроносдвиги. Игровой процесс особых изменений не претерпит, разработчики явно встали на экстенсивный путь развития. Больше разнообразных противников – нас ждут выведенные лучшими селекционерами (из горла выкармливали!) новые виды кровососов с укрепленным иммунитетом, андеды и демоны, а также воинствующие священники и охотники на вампиров (собственно, стоит заметить, что наш герой – сам по себе нежить еще та и сюжет игры сводится к бесконечной борьбе за власть). Больше мест для развлечений – нас ждут болота, леса, "большие города", а полоска "loading" канет в Лету. Больше способностей – старые умения перемещаться между измерениями, плавать, лазать по скалам и прочая никуда не денутся, но к ним в нагрузку обещают еще десятка три спецвозможностей. Больше всяческих загадок и паззлов, нам даже угрожают нелинейным сюжетом! Разиель явно похорошел, что и немудрено – обещают выделить на него порядка трех тысяч полигонов. Со скриншотов на нас кокетливо поглядывает эдакий "ужас, летящий на крыльях ночи", в сиреневой полумаске и с когтями, не стриженными на протяжении нескольких сотен лет. Обаятельный тип. Каину лучше начать подыскивать себе политическое убежище, время до конца этого года у него еще есть.

Павел Шумилов

Evil Twin: Cyprien's Chronicles

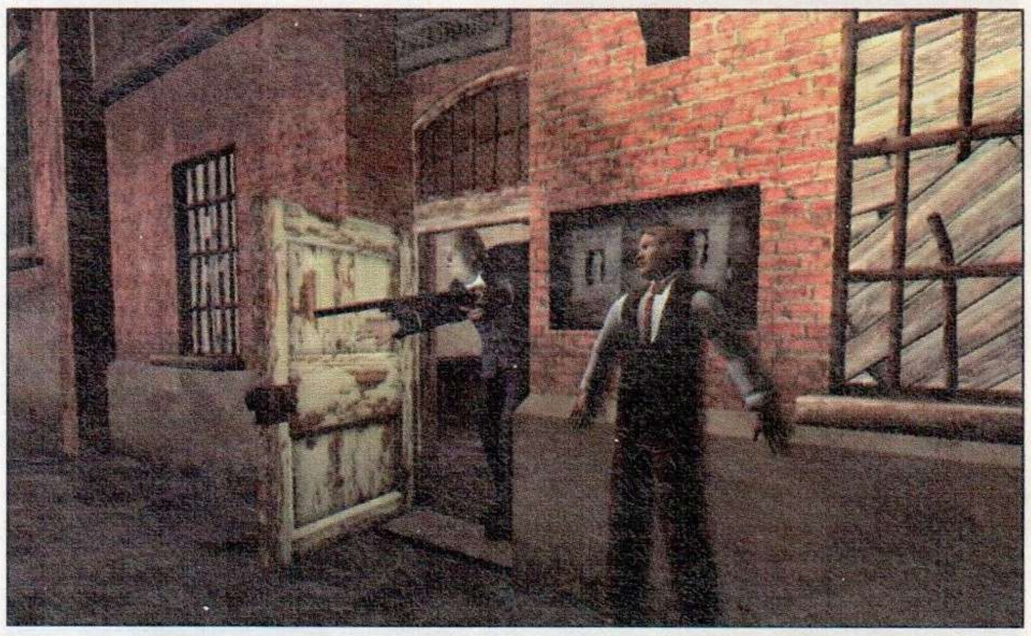
Жанр	Action/Adventure
Издатель	Ubi Soft
Разработчик	In Utero
Дата выхода	IV квартал 2001 года

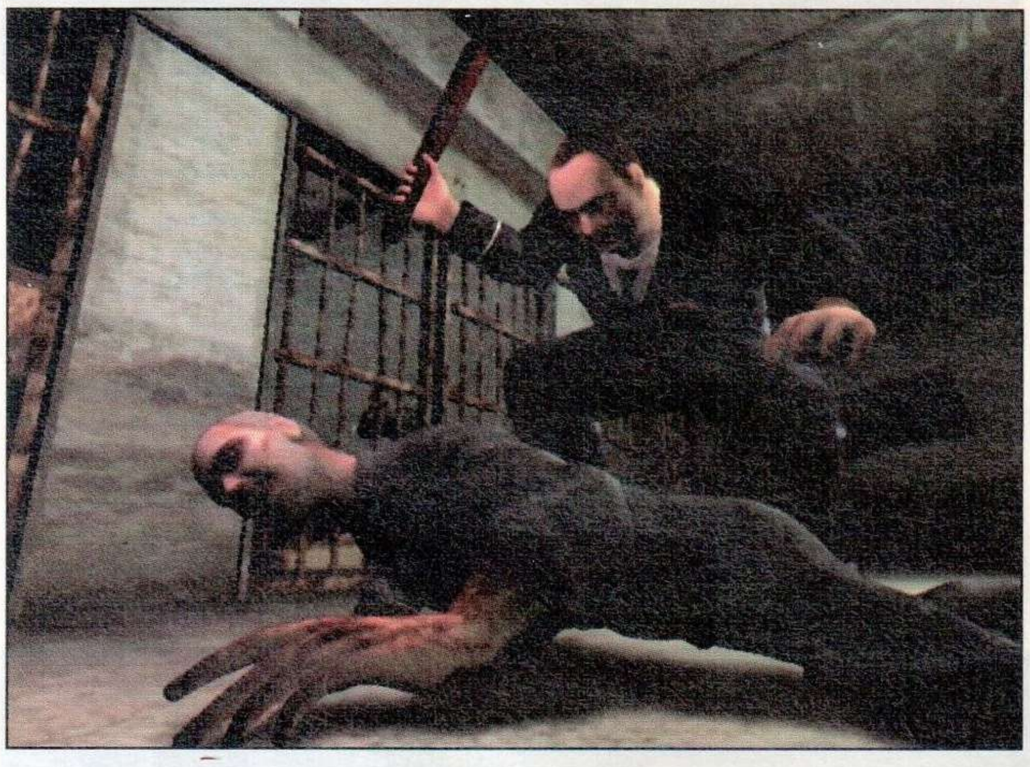
Все дети любят Рэймана. Он милый и смешной, он забавно жонглирует частями своего тела и путешествует по красивым, ярким и красочным мирам, он побеждает врагов, но не больно и понарошку. Как вы думаете, долго ли в In Utero выдерживали этот водопад розовых соплей, читая письма поклонников и развешивая по стенам офиса детские рисунки? В один прекрасный день разработчики не выдержали, хором прорычали "Хватит!" и резко сместили акценты. В их новой игре Evil Twin антураж кардинально поменяется: нависающие над головой серые облака, тьма и страх, монстры, таящиеся за каждым углом и просто в чистом поле... Будет реализован как вид от первого лица, помогающий точнее целиться в противников, так и привычный аркадни-

кам взгляд со стороны. При этом особых отличий в геймплее от Rayman 2 не наблюдается – перед нами все тот же трехмерный платформер, разве что с небольшим уклоном в сторону FPS. Но пора бы уже оставить в покое Рэймана и обратить внимание на главного героя Evil Twin, при первом взгляде на которого почему-то вспоминается фильм ужасов про куклу Чаки. Парня зовут Киприан, а сходство с Чаки – просто совпадение, разработчики напирают на то, что их вдохновляли не ужастики, а вовсе даже произведения Диккенса. Вот так, какие уж тут B-movie, манга и комиксы про спайдерменов. Сирота Киприан внезапно попадает в мир, созданный собственным воображением (возникают подозрительные ассоциации с недавней "Алисой"). Мирные детские фантазии... бр-р-р... что может быть ужаснее? Теперь ему предстоит пройти через восемь кошмарных островов, один страшнее другого, а в конце путешествия победить свою "темную половину". В процессе перемещения по нескольким десяткам разнообразных уровней (где-то придется попрыгать, где-то пострелять, где-то подумать, возможно, даже головой) Киприану помогут верная рогатка и способность превращаться в Суперкиприана и кидаться в монстров огненными шарами, а случайно выживших подбадривать молниями. К сожалению, такая малина будет продолжаться недолго, перевоплощаться мы сможем, лишь собрав необходимое число спецпредметов, – старый аркадный прикол. Спасать больное подсознание ребенка от потусторонних ужасов с тем, чтобы вернуть его к не менее ужасной реальной жизни, нам предстоит уже в конце этого года.

Павел Шумилов

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth





Жанр	Action/Adventure/RPG
Издатель	Fishtank Interactive
Разработчик	Headfirst Productions
Дата выхода	квартал 2002 года

Кто в России не слышал о Говарде Филипсе Лавкрафте?.. Многие, честно говоря; однако сей прискорбный факт никак не влияет на огромные тиражи его произведений за рубежом. Лавкрафта заслуженно считают классиком жанра horror, придуманные им монстры оживают в фильмах ужасов и компьютерных играх, вспомнить хоть Shub-Niggurath из первого Quake. Однако это были цветочки, намеченная на начало следующего года Call of Cthulhu полностью основывается на произведениях мэтра.

За нас взялись всерьез. Разработчики приглашают для консультаций психологов, знающих толк в людских страхах и тонкостях поведения и могущих предсказать, чем закончится для того или иного персонажа экстремальная ситуация. Известно, чем – тремя метрами чернозема над крышкой гроба твоего... Интересно, готовы ли в Fishtank Interactive к искам от родственников потерпевших, умерших от разрыва сердца в процессе игры? Атмосфера обещает быть что надо, вплоть до галлюцинаций, вызванных у персонажа его подсознанием и реализации всяческих фобий. Будет забавно, зайдя в темное маленькое помещение, обнаружить у героя клаустрофобию и потерять над ним контроль. Так что ходим медленно, умираем быстро, между этими событиями дрожим и боимся. Несмотря на вид от первого лица, данный проект сложно отнести к обычным FPS – начать хоть с принципиального отсутствия HUD'а. Количество патронов держим в уме, не забывая вовремя перезаряжаться, о плохом состоянии здоровья догадываемся по залитому кровью экрану и проблемам с перемещением. Если монстр схватил за ногу, то хромаем в укрытие бинтоваться, чтобы не истечь кровью, если же пуля прилетела в область переносицы – тихо лежим и вспоминаем, когда сохранялись в последний раз. Впрочем, никто не мешает отплатить врагам той же монетой, система повреждений аналогична SoF, не составит проблем отстрелить противнику руку с оружием или голову без мозгов (мозги выбиваются первым выстрелом). Будет и магия, правда, все больше не боевая (типа возможности дышать под водой).

Кстати, о монстрах. Некоторые из них спрыгнули прямо со страниц книг, однако большинство – гибрид впечатлений от прочитанного и больной фантазии разработчиков. Согласитесь, сложно реализовать существо, при взгляде на которое игрок сразу умирает (у доброго дяди Говарда были и такие). Сюжет в целом основывается на мифах Ктулху, однако тут Headfirst позволили себе отойти от канонов. Дело в том, что герой Лавкрафта, встретив монстра, обычно либо убегает, либо умирает, а такой подход для игроков со стажем вряд ли приемлем. Хотя, может, убежать все же надежнее, проверим эту гипотезу совсем скоро.

Павел Шумилов

Game of Death

Жанр	Action/Adventure
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Burns Entertainment
Дата выхода	IV квартал 2002 года

Еще один культовый в кругах почитателей жанра horror автор и режиссер, пусть и меньшего калибра, чем Лавкрафт, возжелал применить свои таланты в деле игростроения. Joerg Buttgereit известен в основном в Германии, однако в случае успеха разрабатываемого на немецкой земле ужастика Game of Death наверняка прибавит себе очков популярности. Впрочем, шансов на это у него не так уж много. Судите сами, уже завязка сюжета так и блистает оригинальной дебютной идеей: главный герой попадает в автокатастрофу, впадает по этому поводу в кому и – вот неожиданность! – оказывается в мире своих фантазий и ночных кошмаров. Алиса, это плагиат... Что ж у них у всех такие фантазии-то черные да злобные, нет, чтоб читать перед сном добрые детские книжки без букв, но с большими картинками.

Дальше - больше: в иллюзорном мире главный герой должен победить самых известных серийных убийц двадцатого столетия. Это напоминает уже Shadowman. Интересно, будет ли реализован в игре простой сельский учитель Chikatillo? У каждого из маньяков обещано наличие эксклюзивной слабости, которая и приведет их к печальному концу; классик по этому поводу сказал: “И примешь ты смерть от коня своего”. Если вы по досадному недоразумению не проводили всю сознательную жизнь в библиотеке, перекапывая подшивки криминальной хроники, не огорчайтесь. Пара умных “яйцеголовых” проделает за вас пыльную работу по сбору информации, вам останется сущая малость – добраться до злодея сквозь толпы приспешников и нанести фатальный удар. Однако не подумайте, что герой в этой мясорубке потеряет человеческий облик, отнюдь – не даст заскучать наличие мирных жителей, которых нужно спасать. Промедлили или убили безвредного прохожего – расплачивайтесь потерей части жизненной энергии; такое вот милосердие на жестком поводке. О графическом исполнении говорить пока, по большому счету, рано – скриншоты оптимизмом не заражают, однако до релиза еще очень далеко...

Павел Шумилов

Bloodline

Жанр	FPS
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Zima Software
Дата выхода	V квартал 2001 года

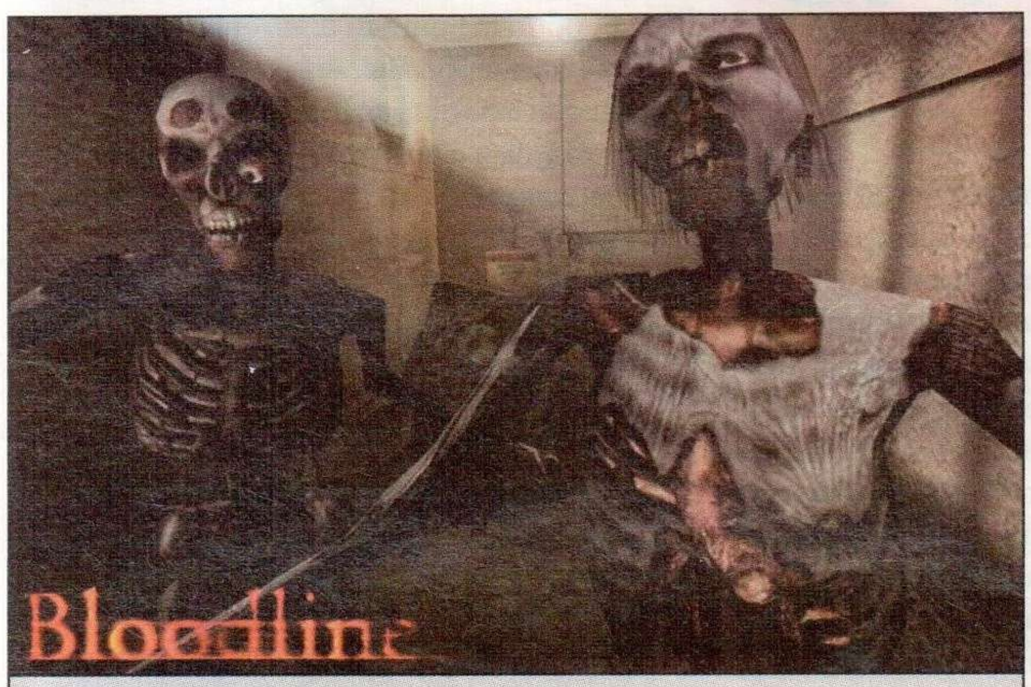
И с улыбкой во весь рот,
В дом вошел садовод,
Положил на стол букет цветов и сгинул,
Без лишних слов!

И открыли сестры рты,
Посмотрев на цветы -
Голова их брата средь цветов лежала
У-А-А-А-А-А-А!

Король и Шут

Bloodline, по мнению специалистов, на данный момент является реальным претендентом на получение звания самой кровавой игры года. Сайт игры переполнен словами “страх”, “кровь” и “тревога”. Там же разработчики признались, что на выбор данной тематики и формирование сюжета повлияли итальянские готические рассказы и киносериал Hellraiser (“Восставшие из ада”). А еще они открыли свою сокровенную мечту: оказывается, основная цель их проекта – до смерти напугать кого-нибудь из игроков.

В качестве "единички" здесь выступает серп



Два друга-красавца

У меня есть обрез и парочка патронов

Действие развернулось возле неприступных ворот

Через некоторое время эта комната окропится кровью

Путешествие во времени и пространстве

Он – молодой адвокат Джим Кард (Jim Card). Оно – гадкий доктор Браун (Brown), мерзавец, подлец и злой гений. Джим расследует дело о многочисленных смертях в санатории Брауна. Оказывается, пакостный докторишка устроил самый настоящий рассадник мертвечины в своем санатории. Негодяй. Придется устраивать зачистку проштрафившегося медицинского учреждения и близлежащего кладбища, а это занятие не столь простое, как кажется вначале. Ради наведения порядка злосчастный юрист будет вынужден помотаться по времени и пространству, побывать в фашистских концлагерях, туманных лондонских доках и даже и в секретной лаборатории, расположившейся на дне океана.

Власть темноты

Как водится в жанре horror, в игре царствует кромешная темнота. Именно она создает ощущение страха и опасности. Темные мрачные палаты санатория, отнюдь не спартанская обстановка в комнатах медперсонала: на стенах от дующего из открытого окна ветерка со скрипом покачиваются дорогие картины, а на полу лежат разноцветные персидские ковры. И – о Боже! – из каждого угла в самый неожиданный момент может выскочить пара-тройка монстров! Разработчики обещают ровно сорок обитателей ада, причем у каждого будет собственная, не похожая на других, тактика боя и свои слабые и сильные места. Геймерам суждено с завидным постоянством всаживать в их гнилую плоть пулю за пулей. Шаг за шагом, тварь за тварью – и мы поставим в этом странном деле жирную точку, предварительно окунув перо в кровь доктора Броуна.

Мал, да удал!

В плане графики Zima Software не скупится на обещания. Тут тебе и поддержка скелетной анимации вкупе с motion capture, и, постепенно становящееся стандартом, динамическое освещение. В качестве новомодной фичи заявлена технология facial expression, которая заведует мимикой на лице мертвецов. Представьте себе такую картину: вы загнаны в угол, патронов так мало, что лучшим поступком покажется пустить себе пулю в лоб, а твари с ухмылкой на разложившихся черепах пачками валят в вашу сторону. Ну что, впечатляет? То ли еще будет!

Скриншоты радуют глубиной и качеством прорисовки. Даже простецкий коридор напичкан всевозможными бытовыми приборами. Вот именно из таких мелочей и создаются классные уровни. Только в голову почему-то закрадывается странная мысль: если игра столь многообещающая, то почему до сих пор не найден издатель? Вот и мучайся тут в сомненьях... Впрочем, в последнее время чешские разработчики на хорошем счету у общественности. Нам лучше заранее почистить мышку с клавиатурой и приготовиться к очередному кровопусканию.

Владимир Чаплыгин

MATRIX PAYNE

Константин Подстрешный

Без противника мы ничто.
Противник должен быть человеком,
жизнь - это война,
мир - это аномалия.
Карлос Кастанеда

Жанр	TPS
Издатель	G.O.D. Games/Take 2/"1C"
Разработчик	Remedy Entertainment
Локализация	Логрус.Ру
Требуется	Pentium 450MHz, 96 MB RAM, 16MB Graphics Card
Рекомендуется	Pentium 700 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Graphics Card

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 9.0

Время освоения: 10-20 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Давно я искал игру для этого эпиграфа. Обычно бывает все наоборот: игра ищет подходящий эпиграф, а не эпиграф игру. Но эти слова знали себе цену, они не хотели стоять над какой-нибудь банальной или просто кровожадной стрелялкой, они не смотрелись ни с одной статьей, они ждали большего, чего-то безумного и исключительно стильного. Они хотели, чтобы игру, которая будет стоять рядом с ними, помнили. Они ждали такую игру около двух лет. Я рад, что они нашли ее.

Откуда берутся Игры? Откуда идут они и куда приходят, где появляется та грань между убийством времени за компьютером и невероятным миром, который рождает кремний и пучок электронов? Зададим более простой вопрос: откуда берутся хорошие игры? Дело ли только в финансировании и талантливой команде разработчиков или играет роль что-то большее, что нельзя осмыслить и передать. Виноват ли в их появлении банальный случай? Даже не будем вспоминать про технический прогресс: и в эпоху монохромных мониторов и зеленых "Ямах" были сотни игр, но до сих пор в нашей памяти живут CAT и Paratrooper. В девяностых винчестеры мечтали забить тысячи программ, но достойными почему-то оказывались Wolf3D, Dune 2 и X-Com. Вдумайтесь, вот уже два десятка лет существует феномен Игры, которая вот так вдруг выходит, скромно шаркает ножкой и говорит:

"А ТЕПЕРЬ ВЫ ВСЕ БУДЕТЕ В МЕНЯ ИГРАТЬ!"

Предположим невозможное: вы не знаете, что такое Max Payne, более того, вы читаете уже третий абзац и все еще не убежали ее покупать. Оправдывать таких несознательных членов общества можно, только если они отправили в магазин за игрой наименее ценный общественный элемент, то есть свою девушку. Вы, еще не познавшие радости жизни, знайте: Макс – это съехавший с катушек, потерявший семью, одержимый местью коп, один из тех, про кого говорят "вооружен и очень опасен"*.

Зачем бандиты убивают родственников полицейских? Это буквально то же самое, что решить почистить зубы электродрелью или согласиться выгулять милого соседского бультерьера. Восьми частей "Нико", по-моему, было вполне достаточно, чтобы это понять. Так Макс дослужил бы до пенсии, отправил дочку учиться в Гарвард и со спокойной совестью умер в глубокой старости. Вместо этого ему приходится лазить по каким-то заводам, расстреливать подозрительных субъектов, которые все, без сомнения, заслуживают смерти, но не три же раза подряд, только потому, что кто-то, очень любя-

3 МИФА О MAXPAYNE

Миф первый: Жуткие Системные Требования

Или сокращенно ЖСТ, которыми в пору было пугать детей. Наш журнал тоже принял в этом посильное участие и пару раз напечатал на страницах фразы "1Ггц", "256 мб" и даже "не меньше GeForce3". Лишнее подтверждение того, что Эйнштейн был не прав, и сплетни делают скорость света минимум на два круга, с выигрышной квалификацией**.

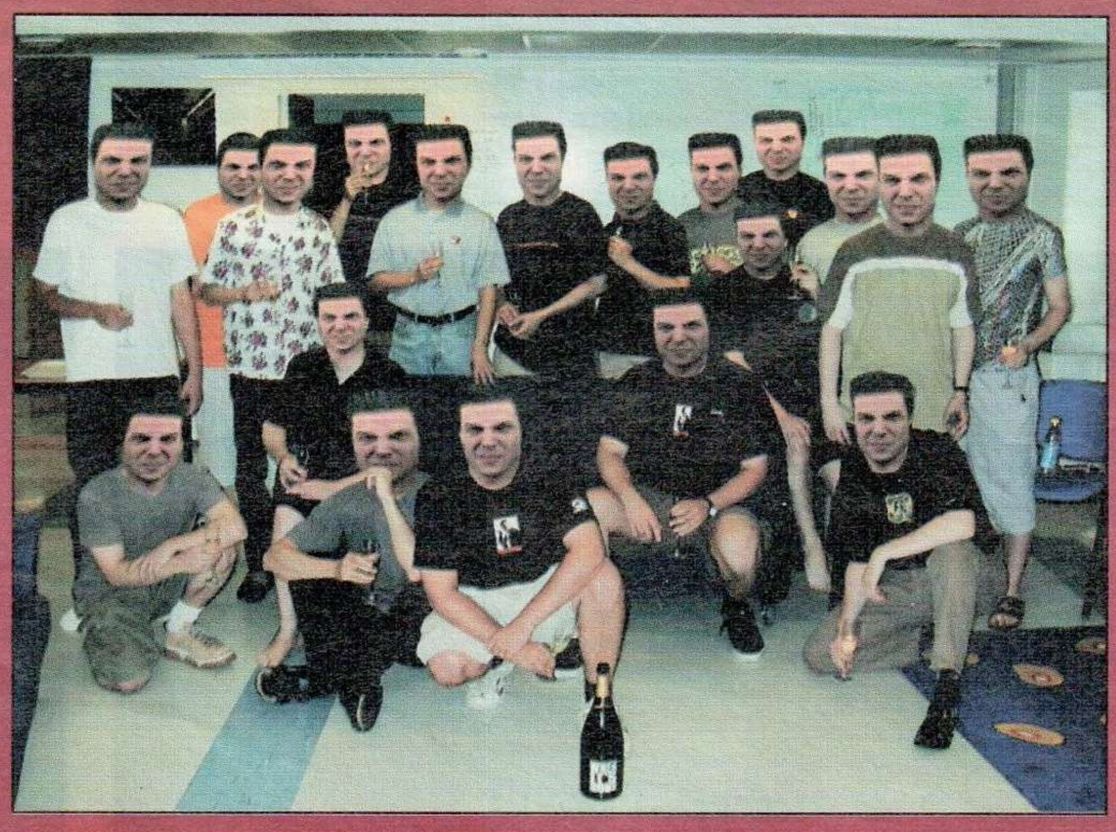
Миф второй: разработчики этой игры живут в Финляндии и все они насмотрелись Матрицы!

Не верно. В Финляндии живут толстые финки, которые вместе с оленями передают послания, нацарапанные на рыбе. А по утверждению самих разработчиков, Remedy придумала фишку с замедлением времени и полетами камеры по кругу за два года до выхода на экраны The Matrix. С учетом того, сколько игра была в разработке, им можно поверить.

Миф третий: реальный Пейн

И самими разработчиками и коварной игровой прессой неоднократно утверждалось, что персонаж Пейна скопирован со сценариста игры Сэма Лэйка (Sam Lake). Наглая ложь. Посмотрите на эту групповую фотографию Remedy Entertainment и найдите хотя бы одного похожего на Макса.

Капля птичьего помета падает на заснеженный склон, катится вниз, понемногу облепляется снегом – все больше и больше, - ком все увеличивается, увлекает за собой все больше снега, пока не превращается, наконец, в ревущую лавину жестокой неумолимой смерти.
Гарри Гаррисон

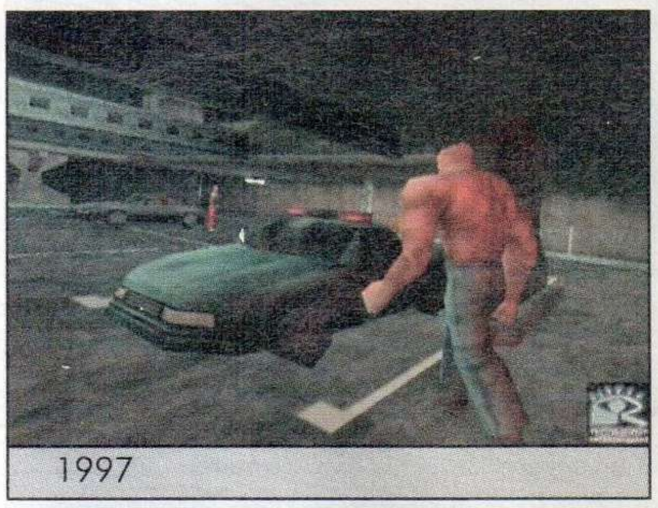


* По-настоящему любой фанат аниме скажет вам, что нет во вселенной более опасных существ, чем японские школьницы.

** Экспериментально определено, что самую большую скорость развивает бегающий по комнате человек, которому за секунду до этого в голову пришла здравая мысль потрогать работающий кулер. Природа этого загадочного явления до сих пор не раскрыта.

щий Quicksave, решил проверить, как красивее будет отправить типа в кожаном пальто на тот свет – разрядив в полете sawed-offshotgun или опробовав новенький colt commando, а может быть, при помощи того симпатичного газового баллона на заднем плане?

ВАЖНЕЙШИМ ИЗ ПАРАМЕТРОВ РЕЙТИНГА ДЛЯ НАС ЯВЛЯЕТСЯ ГРАФИКА



1997

1998

1999

Именно из-за этого пунктика вы можете наблюдать древние скриншоты из Max Payne. Стоят они тут не просто так. Цель этого анахронизма: чтобы вы могли сравнить, как изменилась игра за прошедшие четыре года. Графика – это даже не конек, это, скорее, толстая и очень здоровая от природы кобыла, которая тащит на своем горбу львиную часть геймплея. Я упорно не верил, что скриншот, который стоит сантиметром ниже, - не отрендеренная картинка.

Пока не увидел, как идет игра на GeForce3. Такого качества текстур, глубины цвета и количества деталей не было еще нигде. К сожалению, если по скриншотам можно составить мнение о текстурах и моделях, то оценить по достоинству огонь и спецэффекты, кроме как "в живую" и желательно на железяке с цифрой "3", вряд ли получится. Теперь у меня почти не осталось денег, в доме не хватает нескольких ценных вещей и телевизора, а еще все больше и больше хочется кушать...

Именно графика и спецэффекты делают из посредственного шутера интерактивный фильм с жестко заданным сценарием и возможностью в любой момент отпраздновать День пиротехника. Совершенно безмозглый геймплей - от нас не требуется ничего, кроме как бежать исключительно вперед. Простейшие загадки, попадающиеся ближе ко второму эпизоду, вызывают у игрока чувства пятикурсника, открывшего учебник за 11-й класс: по идее, он это знает и даже смутно подозревает, что когда-то все это легко решал, но, хоть убей, не помнит как. Те редкие мысли, которые приходят, и иногда даже в голову, весьма странные. А не забацать ли нам с Максимкой что-либо этакое,

БЛАНК ЗАКАЗА

Почтовый индекс_____**Адрес**_____

_____

Ф.И.О._____

Телефон_____**E-mail**_____

Подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

Месяц		Стоимость	Стоимость с CD
Октябрь	2001 г.	40 рублей ❑	60 рублей ❑
Ноябрь	2001 г.	40 рублей ❑	60 рублей ❑
Декабрь	2001 г.	40 рублей ❑	60 рублей ❑
Январь	2001 г.	40 рублей ❑	60 рублей ❑
Февраль	2001 г.	45 рублей ❑	65 рублей ❑
Март	2001 г.	45 рублей ❑	65 рублей ❑
		руб.	руб.

(отметьте нужные варианты ☑)

ИТОГО руб.

(укажите общую стоимость подписки)

Всем, подписавшимся на журнал "Навигатор игрового мира" с компакт-диском на полгода - ПОДАРОК - игровой компакт-диск от компании БУКА с новейшей на момент получения игрой

Вон сколько гадов можно поубивать с помощью одной бейсбольной биты (это к вопросу о том, "как, черт возьми, пройти первый уровень второго эпизода!?"). Выходите из котельной в коридор, дожидаетесь, пока двое бандитов не скроются за поворотом, убиваете наивного мужика, который решил пройтись в одиночестве, и бегите обратно в бойлерную. Занимаете стратегическую позицию возле двери, после минуты непрерывно махания битой не остается ни одного интересующегося вами мафиози. С мозгами.

Перейти на следующий уровень сложности можно только после того, как полностью пройдешь игру. Не знаю, какой безумец будет играть несколько раз подряд, вот мне, например, на четвертый несколько надоело. К сожалению, максимальная сложность (Dead on Arrival) всего лишь делает врагов очень меткими и включает ограничение на сейвы. Надежды на то, что заработает реалистичная модель повреждений (которую три года назад хотели сделать для всей игры "выстрел в ногу – хромой до конца эпизода"), не оправдались.

чтобы, значит, братья Вачовски поняли, что призвание их жизни – малобюджетные телесериалы на кабельном телевидении?

Во всем виноват bullet time - замедление времени по нашему хотенью, этакий маленький чит, сознательно вставленный в игру разработчиками. Макс медленно заваливается на спину, вскидывает руки и расстреливает из пистолетов стоящих перед ним типов в черных масках. Черные маски действуют исключительно устрашающе, но в данном случае это их владельцам почему-то не помогли. Над головой Макса проносятся пули, видны инверсионные следы, а затворы беретт дергаются как сумасшедшие, выплевывая гильзы. Похоже, финнов совершенно не беспокоило, увидим ли мы, как двигаются затворы у пистолета, они просто знали, что так должно быть, и так сделали. В этой игре вообще очень много чего не рассчитано на игрока. Бывает, что какую-нибудь особенную фишку, например, то, как искажается болью лицо главного героя, мы замечаем, скажем, во втором эпизоде и издаем заслуженный восхищенный вздох. Такие вздохи и ахи продолжаются на всем протяжении игры.

Телефон на столе звонит сам по себе – его не волнует, возьмет кто трубку или нет; картина, сбитая со стены, падает вниз; лысый бандит с пистолетом посредине наркоманского притона увлеченно смотрит по телевизору мыльную оперу и зарабатывает заслуженный удар битой по затылку.
Не Макс живет для игрового мира, мир живет для Макса. Мы тихонько подходим к углу автостоянки, чтобы послушать, как двое охранников будут переговариваться между собой, обсуждая свою нелегкую охранниковскую жизнь. И потом увлеченно смотрим, как они с криками катаются по полу,

Для подписки на журнал "Навигатор игрового мира" необходимо:

1. Оплатить стоимость подписки в ближайшем отделении сбербанка РФ по следующим реквизитам:
Получатель - **ООО "БИБЛИОН"** **ИНН 7707060825**
Расчетный счет **№ 40702810000010102060**
В ЗАО "Международный Московский Банк" г.Москва
Кор. счет 30101810300000000545
БИК 044525545
Назначение платежа:
Подписка на журнал "Навигатор игрового мира" на _____мес.
(Укажите срок, на который хотите подписаться)

2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182 Москва - 182, а/я 2
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 190-97-68**
или по электронной почте **navigat@aha.ru**

3. Оплату производить только в отделениях Сбербанка РФ.

4. По редакционной подписке журнал распространяется только по территории России.

пытаясь сбить с себя коктейль Молотова. Кровожадно до безобразия, но зачем они первые нашу жену и дочку – того?

Бесплатный совет всем, кто только сел за Max Payne: не берегите боезапас - пустое это дело, достойное Плюшкиных. Уж сколько обойм Ingram осталось не использованными, сиротливо брошенными на шкафах и полках комодов – вспомнить страшно. Патроны в этой игре не кончаются ни-ко-гда, если вы, конечно, не одержимы каким-нибудь уж очень древним и могущественным демоном вандализма. А разнести, разбить, расстрелять и местами даже расчленить (нет, не тела врагов, они на удивление дискретны) можно не все, но очень-очень многое на уровнях (кроме мерзопакостных желтых фонариков на дискотеке – сколько по ним стрелял, все без толку, светят, мерзавцы...).

ЭТО НЕПРАВИЛЬНЫЕ БОССЫ, И ОНИ НОСЯТ НЕПРАВИЛЬНЫЙ МЕД!

Как и большинство разработчиков, создающие как бы реалистичные шутеры, Remedy Entertainment допустили непростительную ошибку – они сделали боссов с явно не трехзначной цифрой здоровья. Не может мужик, пусть даже он толстый сатанист и любит надевать вместо свитера бронежилет, стоически выдержать две обоймы УЗИ в голову. На фоне нежных (по три пули на брата) бандитов верзилы-боссы смотрятся особенно ненатурально. Они же не главные герои, чтобы ловить пули, а потом как ни в чем не бывало разгуливать по уровню?

Хотя и Максимка-то наш только на первый взгляд из железа сделан, а с крышей у него такой же капитальный бардак, как у Коноко из Oni. Как напьется или уколется чем, впадает в бездну самокопания (это из-за меня жена и дочка погибли!), устраивает беготню в своей же голове вплоть до перестрелок с самим собой. И док. Холлидей из небезызвестной Blair Witch тоже любила во сне побегать... Тенденция прогрессирующих сомнамбулизма, лунатизма и, не побоимся этого слова, шизофрении у главных героев самых разных TPS не может не настораживать.

Макс Пейн без сюжета – это бы какой-нибудь Counter Strike в синглплеере получился. Без сюжета – игры вообще фигня (я думаю, id software его просто от нас прячет). Сюжет Max Payne воплощен в комиксах. Ярких, чрезвычайно красивых комиксах. Существует негласное правило: если сама игра насыщена действием, то заставки, наоборот, статичны, если геймплей неспешен, а еще лучше и вовсе игра пошаговая, то ролики между миссиями обязаны быть квинтэссенцией безумия (и, по возможности, содержать героинь с большой грудью). Это инь и янь игроделанья - одно другое уравновешивает. Поэтому, истратив должное количество обойм и устроив сверхурочные чертям в виртуальном аду, мы имеем полное право полюбоваться небритой физиономией Макса на неспешно меняющихся картинках, отметить это дело большим праздником и потом прокрутить заставку по второму разу. А то и по третьему, если показывают черный мерседес русского братка Владимира с номером Vodka, исчезающий в тумане. Я плакал.

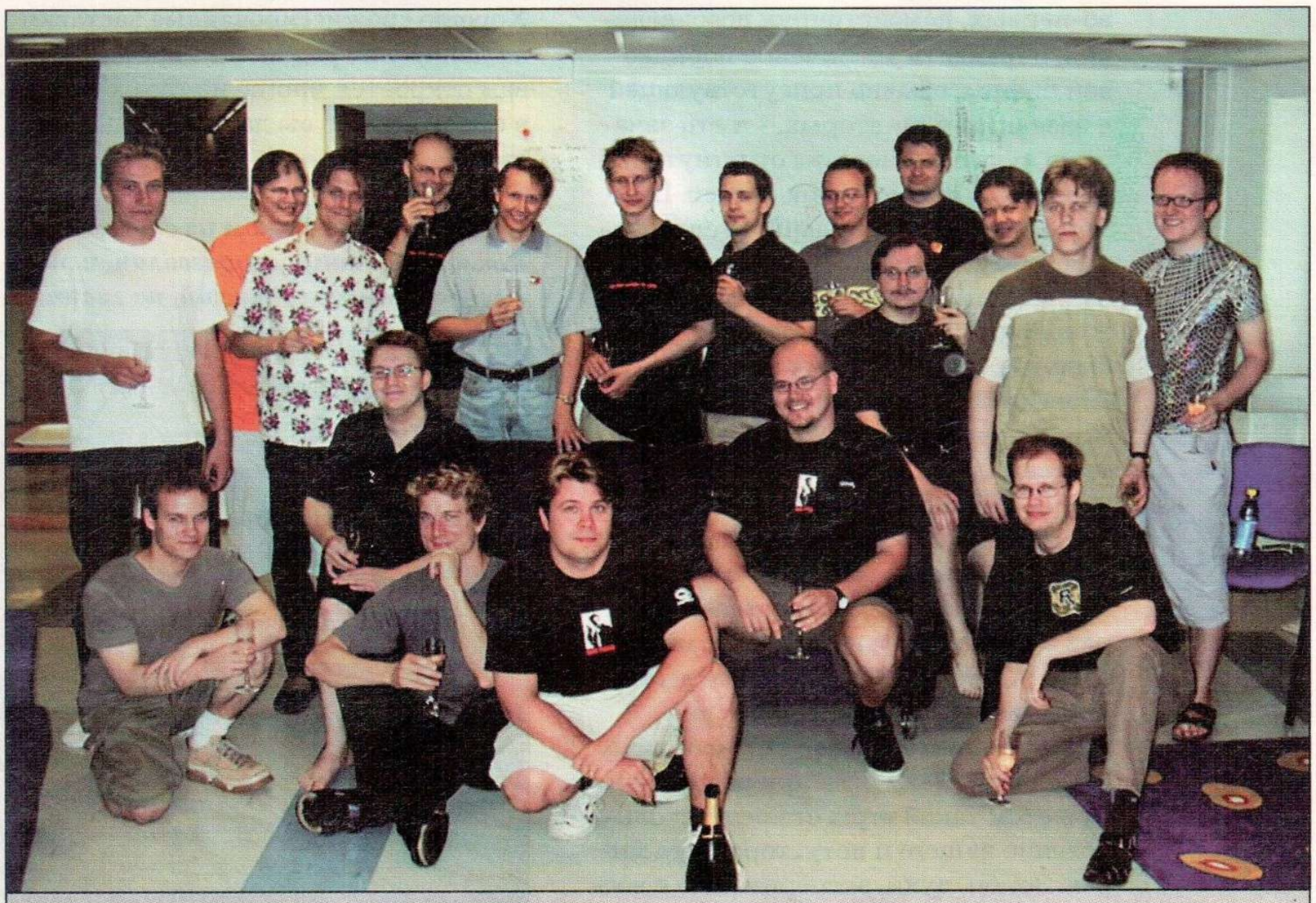
CLEAR AS VODKA

Вы уже поняли, что противники – тупые, сюжет держится исключительно на скриптовых сценках, а системные требования не может оправдать никакая графика. Еще товарищ Сталин говорил, что есть три вида лжи – ложь, наглая ложь и статистика, но чтобы окончательно убедиться в посредственности игры, обратимся к мнению купленных 3d Realms`ом зарубежных экспертов:

СМИ/сайт	Рейтинг
PC Gamer	95%
Gamespot	92%
pc.ign.com	93%
www.oldmarriedguys.com	96%
www.voodooextreme.com	92%
www.peliplaneetta.net	92%
www.pcalpha.com	94%
www.telefragged.com	91%
www.game-over.net	90%
www.pcarena.com	9/10
www.gameguru.box.sk	93%
www.firingsquad.gamers.com	9/10
www.gamerspulse.com	98%
www.barrysworld.com	9/10

Не хотели попадать в этот список, не думали, надеялись выделиться и наговорить гадостей, но не получится. Смотрите рейтинг.

P.S. Чуть не забыли напоследок настоящую фотографию разработчиков.



Слева направо (верхний ряд): Petri Ljungberg (IT), Tuukka Taipalvesi (IT), Sam Lake (история и скриптовые сцены, а также невероятная физиономия и харизма), Petteri Salo (программирование MaxEd), Markus Maki (администратор, IT), Jaakko Lehtinen (программирование MaxEd), Aki Maatta (дизайн уровней), Matti Kamula (графический дизайн), Samuli Viikinen (задний план) (самый главный дизайнер уровней), Peter Hajba (передний план) (анимация, звук), Marko Leinonen (графический дизайн), Anssi Hyytiainen (дизайн уровней), Olli Tervo (программирование)

Слева направо (нижний ряд): Tero Tolsa (дизайн уровней), Sami Vanhatalo (самый главный художник), Markus Stein (главный программист), Petri Jarvilehto (вообще самый главный - Project Lead – во!), Matias Myllyrinne (деловой такой администратор) и Mika Reini (менеджер)

Сумеречная зона

Жанр	Survival horror
Издатель	Infogrames
Разработчик	DarkWorks Studios
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium III 700, 128 Mb RAM

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 8.3

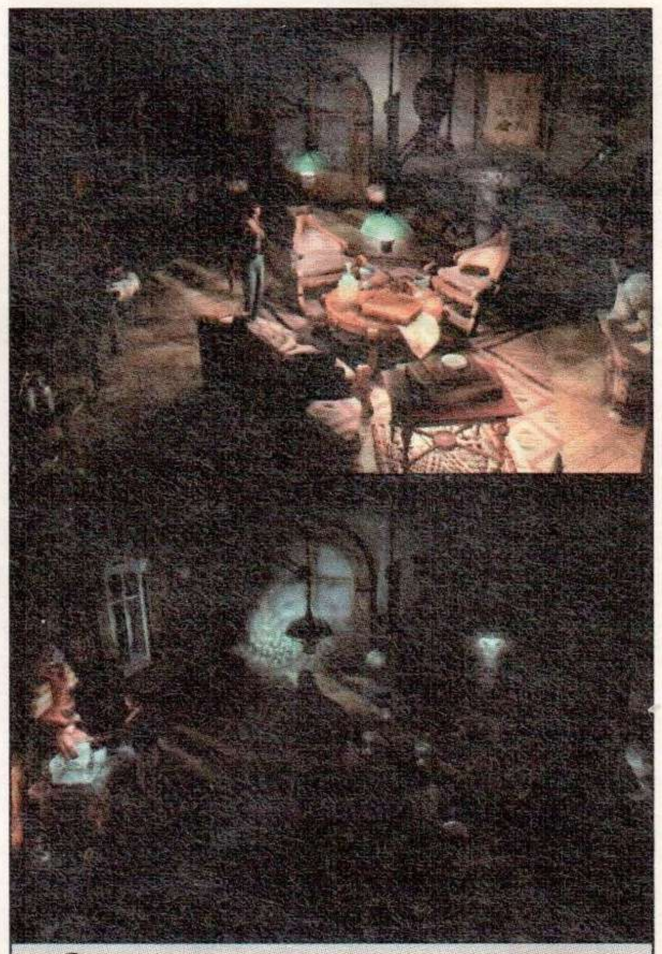
Время освоения: от 0,5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Странное это место, скажу я вам. Жутковатое. Начнем с того, что здесь всегда темно, как в засмоленной бочке, и постоянно идет дождь – затяжной, неторопливо льющийся целыми днями и неделями. Порой за сплошной стеной воды кто-то кричит – с таким надрывом, что сердце сжимается от безысходности и тоски. И уж что-что, а Дом не делает эту картину веселее. Громадный особняк в готическом стиле, серой горгульей впившийся в землю. Он особенно эффектно смотрится в отсветах молний – как, например, сегодня...

Когда дело касается сиквелов успешных игр, перед разработчиками стоит непростая задача: необходимо, во-первых, демонстрируя нововведения, оправдать увеличение порядковой цифры, обычно присутствующей в названии, а во-вторых, - и это зачастую куда сложнее - не отпугнуть поклонников предыдущих частей. Примеры удачного и неудачного следования этому плану можно встретить на каждом шагу - изготовление продолжений нынче дело почетное и прибыльное. Один из таких примеров – Alone in the Dark 4 от DarkWorks Studios, гибрид adventure и action от третьего лица, а если принять во внимание специфику игрового мира – представитель поджанра survival horror. Патронов мало, противников много, к тому же появляются они как раз в те моменты, когда вы их меньше всего ждете, а все это окутано жуткой и мистической атмосферой – вот краткое описание игр подобного типа. Обычно во главу угла при работе над сюжетом такой игры ставится столкновение нашего и потустороннего миров. Зомби, духи, эксперименты с воскрешением умерших, древние реликвии, недомолвки, тайны – кажется, этого вполне хватит для создания хорошей игры. Но не тут-то было! Survival horror чаще всего вырождается в бездумные перестрелки с монстрами, авторами напрочь игнорируется возможность сюжетного влияния на игрока, его вовлеченность в происходящее ограничивается подбором оружия и повторной отправкой мертвецов в лучший из миров. Скучно и совсем не страшно. Что сделали создатели AitD4, чтобы избежать этого? Прежде всего, попытались снабдить свое творение лихо закрученным сюжетом. Возможно, он не идеально выверен, но содержит массу любопытных моментов: индейское племя, секретное Бюро, таинственный Остров Теней и не менее таинственные скрижали, из-за которых еще до нашего вступления в игру гибнет друг главного героя, особняк, наполненные инфернальными тварями пещеры, до поры до времени остающийся за кадром отец героини, которого она никогда не видела – увидит ли она его живым вообще? Есть где развернуться и чем пожонглировать, правда? Хорошо срежиссированные заставки на движке не редки, и во время их вам откроется многое из того, о чем в самом начале вы даже не подозреваете.

Я следил за Домом из ставших моим пристанищем развалин, и меня привлек поначалу тихий, на грани

Есть люди, которых страх сам приводит туда, куда их следует привести
К. Гельвеций

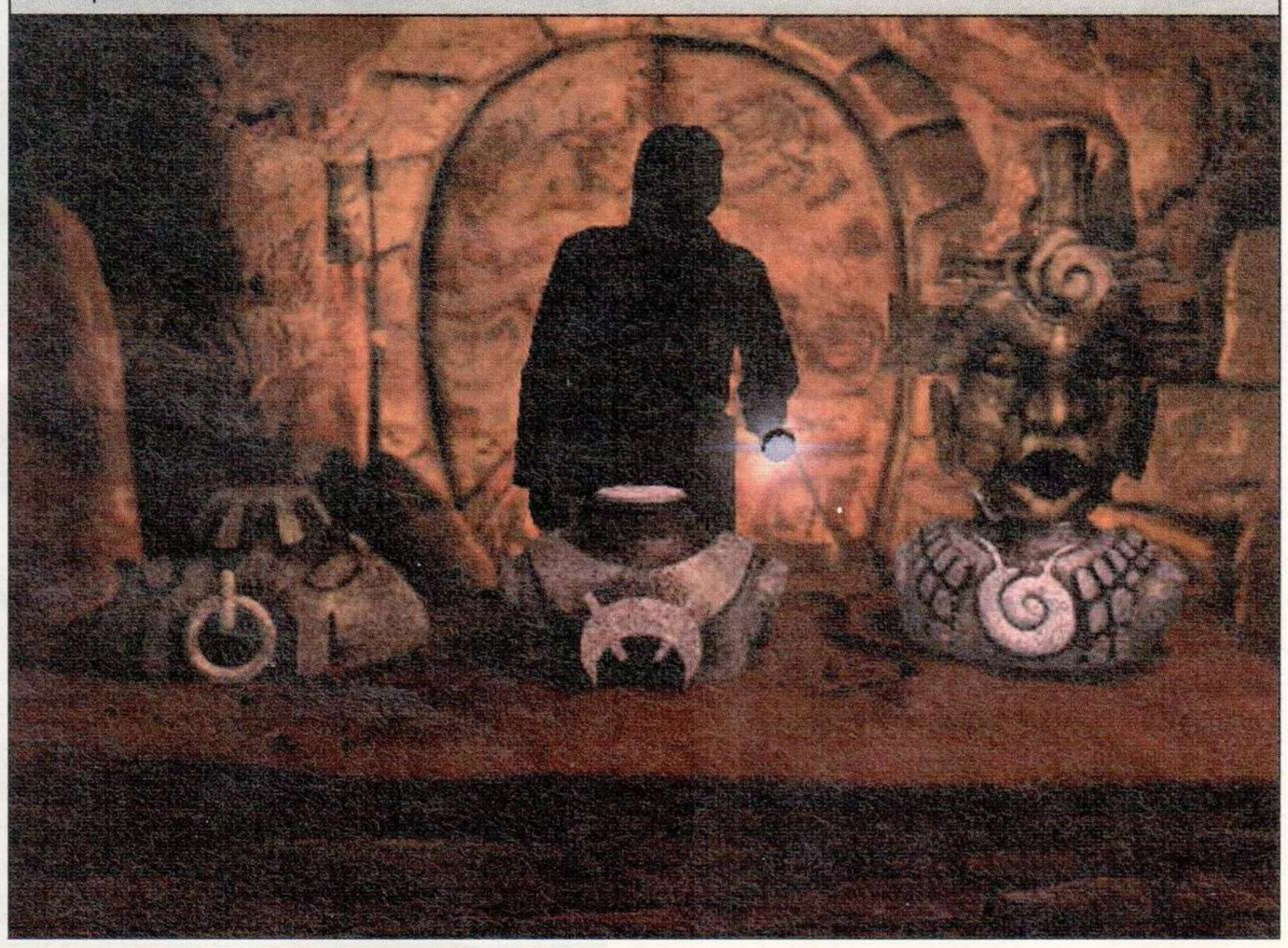


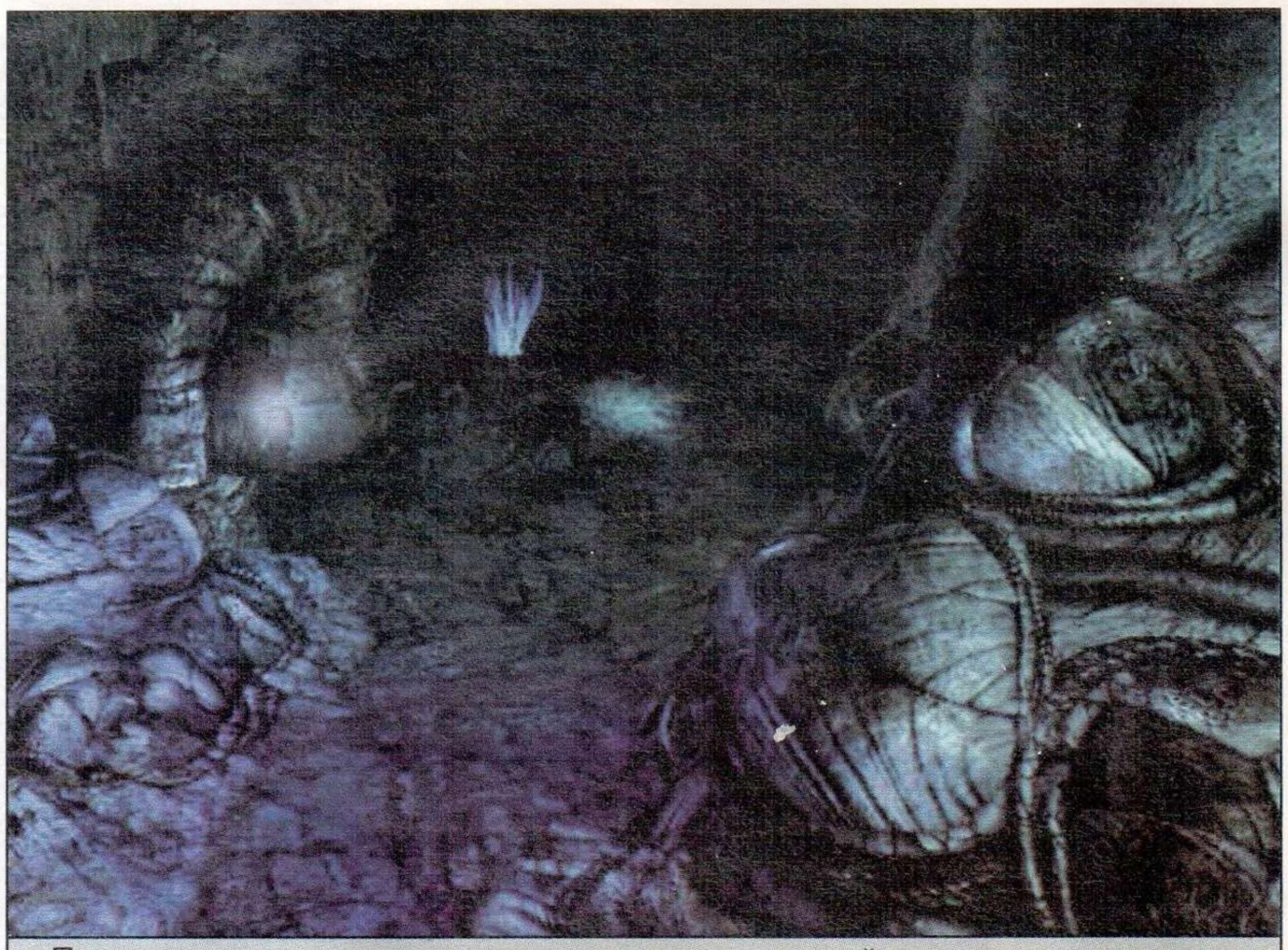
Одна и та же комната с освещением и без - в AithD4 много задачек, где надо использовать игру света

слышимости звук, постепенно ставший отчетливым. Прикрывая глаза рукой, я заметил его источник – маленькое размытое пятнышко в небе. Белый, словно чайка, самолет, болтаясь над волнами и постоянно покачиваясь из-за встречных порывов ветра, приближался к острову со стороны материка – кому могло что-то здесь понадобиться в такую скверную погоду и позднее время?

Свет и сразу тьма. Долговязая фигура переминается с ноги на ногу. Эдвард Кернби, старина, что они сде-

Почти финал. Одну недостающую голову Эдди с боем вырвет у, как это принято говорить, финального босса, другую, соответственно, добудет Элин - вот дверка и откроется...





Пещеры мира тьмы опасны, но зато уже нет постоянной нехватки патронов

лали с тобой? Я понимаю, что главный герой, а тем более – частный детектив, должен выглядеть мужественно и - как это модно говорить - круто. И все же, зачем такие клише? Волосы до плеч, длинный плащ, непроницаемое (это на самом деле так, ведь авторы не удосужились сделать хоть какое-нибудь отображение мимики персонажей) выражение лица. В сюртуке и с треугольными усами несколько лет назад ты смотрелся чуть более органично, сейчас ты мне больше напоминаешь героя очередной тарантиновской истории. К счастью, Эдди не выворачивает кисть при стрельбе из пистолета по монстрам. В самом деле, на Острове Теней, где разворачиваются события, у него есть более важные дела, чем работа на публику, – расследование гибели своего старого друга Чарльза Фиска и сопровождение Элин Седрак, разыскивающей отца и некие скрижали, имеющие отношение к индейскому племени Abkani. Но все пошло вкривь и вкось с самого начала – непредвиденное и малообъяснимое крушение самолета поставило крест на надеждах Элин и Эдварда быстро завершить свои дела. Парашюты спасли их жизни, но надолго ли... Они явно застряли на этом острове. Одни. Или не совсем – судя по бесформенным теням, пропадающим сразу же, как только оглядываешься.

С самого начала игры Элин и Эдвард разделены: частный детектив находится на окраине вызывающего нервный перестук зубов одним своим видом леса, видимо, когда-то бывшего ухоженным парком; Элин угораздило очутиться на крыше особняка, вокруг которого и сплетена большая часть сюжетной паутины. У нас есть выбор, за кого из них начать играть. У Эдварда есть пистолет и электрический фонарик, Элин поначалу лишена какого-либо оружия, но, как окажется чуть позднее, фонарь – не менее полезная вещь при встрече с монстрами, чем пистолет. Есть и различие в стиле прохождения. Так детектив в основном занимается уничтожением злобных тварей, на долю же девушки выпадает больше квестовых задачек, ей придется пробираться к финалу более замысловатыми путями. Подслушать разговор здесь, прочесть дневник там, пробраться по стеночке, куда нужно, отогнать лучом фонарика щелкающую зубами ораву чудищ из ночных кошмаров... В похожих ситуациях Эдвард не жалеет патронов. И это правильно – ведь не оставаться же без головы. Монстры злобны и опасны, хотя выглядят несколько аляповато. Это, конечно же, не касается совершенно бесподобных ротвейлеров, почти в самом начале игры бросающихся на вас, – слабые, но жутко харизматичные существа. Часто героя будет спасать только одно – автоматическая перезарядка оружия. Можно перезаряжать его, открыв экран с инвентарем, в этом случае игра ставится на паузу (удобно), но вы теряете нить поединка. Искать же патроны благодаря тому, что все важные объекты (ключи, ящики и тому подобное) специально подсвечиваются, будет намного легче. Блуждая в постоянных сумерках, вы на себе почувствуете, насколько это важный момент.

Мой взгляд коснулся особняка
и оторвался от неба всего на секунду, чтобы тут же вернуться.
За краткий миг до произошедшего,
смутно предчувствуя что-то ужасное, я зажмурился – и ярчайшая молния, исторгнутая из нагромождения туч, соперничавших чернотой с бесновавшимися волнами, осветила падающий самолет! Боже мой!
Вставшая на дыбы стихия с диким грохотом обрушила свои острые копыта на несчастных, осмелившихся бросить ей вызов... Силясь выправить крылатую машину, пилот направил ее в сторону побережья,
но все было тщетно: металлическая птица неотвратимо понеслась навстречу земле. И почти сразу же от нее отделились две маленькие фигурки, спустя еще мгновение закачавшиеся под куполами парашютов
в полной власти обезумевшего ветра...

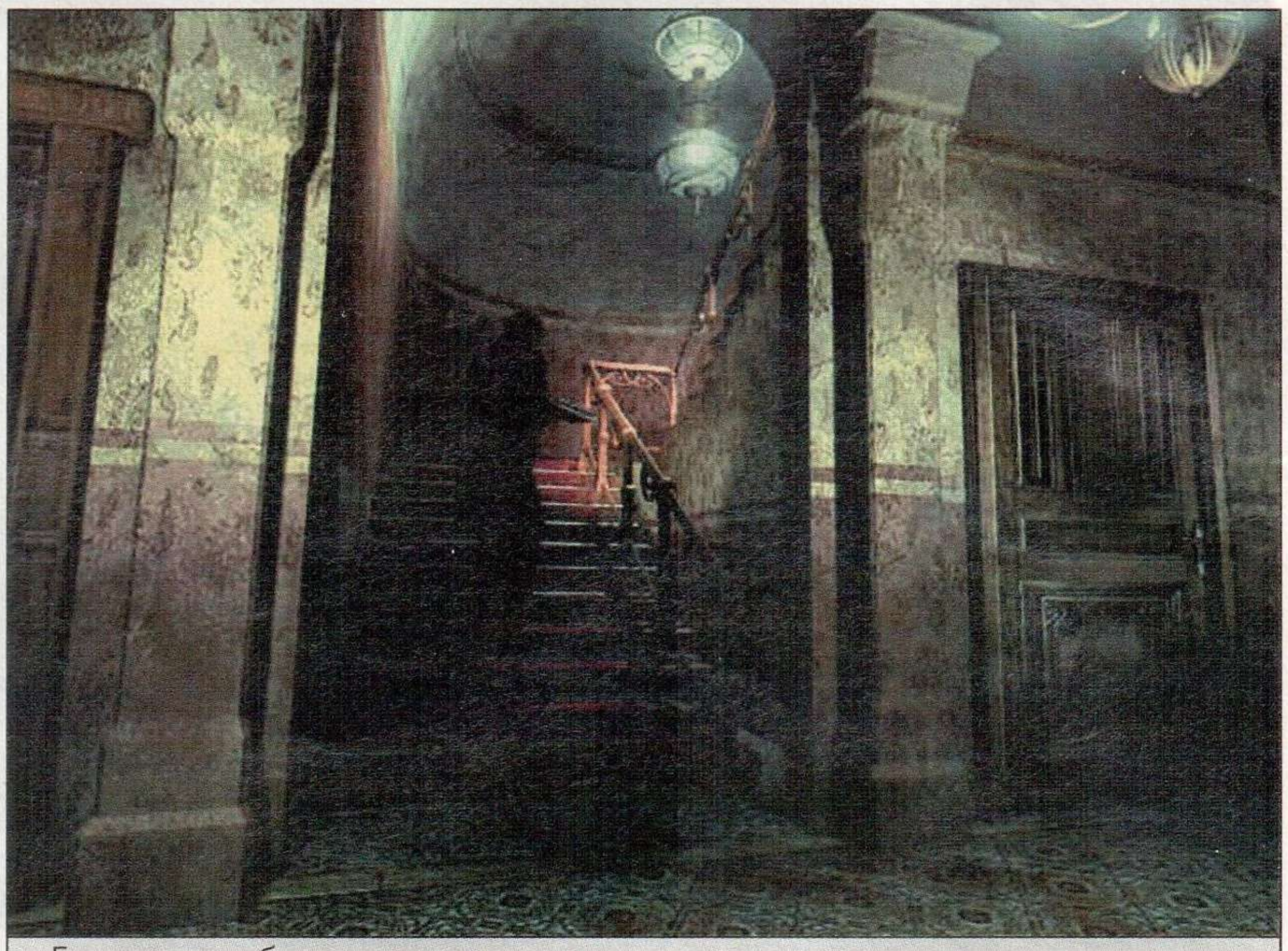
Что касается минусов и недочетов, то в Alone in the Dark 4 их несколько. Мне бы хотелось не только их перечислить, но и дополнить своим мнением по поводу их. Не жалея желчи, AitD4 называют консольной забавой, ругают за систему сохранения и манеру Эдварда Кернби вести огонь по противникам, зачем-то приплета-

Ночное посещение оранжереи - не самый расслабляющий вид отдыха

ют сюда дизайн, возникающих из ниоткуда монстров *(а точнее - респаунящихся монстров, что, на мой взгляд, чудовищно портит атмосферу - прим. ред.)* и еще кое-что, о чем речь пойдет дальше. Укоры за "приставочность" основываются на том, что модель прицеливания в AitD4 (держим зажатой клавишу "Ctrl", стреляем "пробелом") до боли напоминает критикам "чуждые" игры. Усугубляется это, по их мнению, системой сохранения – всего четыре слота, при загрузке начинаем не с места, где записались, а с начала локации. Но, извините, неужели в игре от третьего лица прицеливаться мышью удобнее? И не похоже ли ведение цели с нажатой кнопкой на реальную жизнь, когда стрелок выбирает наиболее подходящий момент для выстрела, держа палец на спусковом крючке? Это должно добавить остроты в игровой процесс – и добавляет. Как и малое количество слотов под сохраненные игры, которые нужно расходовать с умом и прежде чем что-то сделать – думать, а не записываться после каждого поворота.

Не хочется начинать с начала локации? Нечего было прыгать в лапы монстров, в следующий раз будете осторожнее. Бывает, что вы попадаете к ним на ужин якобы из-за дизайна – трудно развернуться, что-то путается под ногами, а фонарик освещает слишком небольшую область.

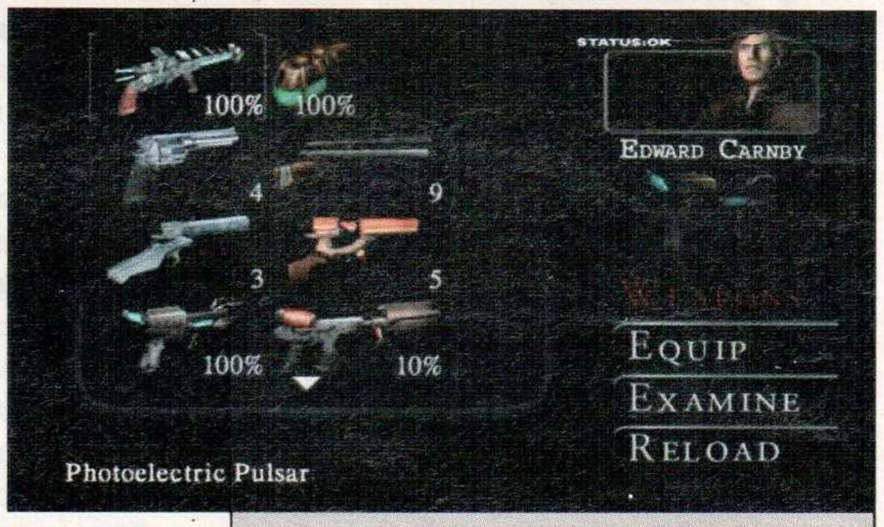
Не забывайте, что для вас (и персонажей) эти места незнакомы, нервы на пределе – вот и паникуете, набивая шишки. Уверяю, темной ночью в реальности, вздумай вы прогуляться, скажем, на кладбище, все было бы точно так же. Недовольство некоторых игроков может также вызвать то, что противники появляются неожиданно – либо возникают прямо за спиной, либо прячутся сразу же за



Еще хотелось бы отметить отменное качество текстур в игре

дверями. А по-вашему, правильнее было бы заставлять их выходить строем, с сиренами и неоновыми оповещающими огнями? Хуже предсказуемости может быть только включенный везде свет – серебряная пика в сердце любого survival horror.

Есть лишь два минуса, которые действительно выглядят серьезными. Первый – поиск ключей. В AitD4 их несколько десятков. Большая часть загадок решается только лишь для того, чтобы найти очередной ключ к одной из еще закрытых дверей. Чувствуешь себя глупо, когда, скажем, приходится обращаться к каким-нибудь древним пророчествам или покрытым пылью завещаниям только затем, чтобы добыть ключик от какой-нибудь занюханной кладовки. При этом зачастую даже не подозреваешь, что открывает тот или иной ключ – он просто лежит в твоем инвентаре, а ты тем временем тычешься во все двери на своем пути. Без логики, без особой надежды на то, что раздастся скрип несмазанных петель и тебя пустят дальше. Хотя, конечно, Эдвард или Элин не могут с первого взгляда сказать, что в руках



Поглядите на этот арсенал! Это ли не подтверждение целесообразности помещения обзора в разделе экшен?

Винтовые лестницы - гордость готических замков

у них, допустим, ключ от библиотеки – только то, как он выглядит. Но, проходя мимо библиотеки много раз и неоднократно пытавшись проникнуть в нее, они должны были бы помнить, как выглядит замочная скважина. И, найдя ключ, сразу смекнуть – ага, вот он! К сожалению, от количества посещений с предметами ничего не происходит. Второй минус – одноразовость Alone in the Dark 4 *(несколько неверно: как минимум двухразовость - довести до финала надо обоих персонажей, двигающихся по параллельным, но сильно отличающимся, сюжетным линиям - прим. ред.)*. Магия пропадает после первого прохождения и больше не возвращается. Это не та игра, которая будет жить вечно.

Картина "Девушка с трехстволкой", живописец съеден

Похоже, они остались живы. Затаившись среди серых камней, я видел, как одного из них относило к краю леса, а второго – все ближе и ближе к Дому, пока стропы парашюта не зацепились за что-то на самой крыше. Подобравшись ближе, между раскатами грома я услышал треск рации и голос девушки, сообщающий кому-то по имени Эдди, что она собирается проникнуть внутрь – в Дом. Холод сковал мои суставы и душу.

Косые линии дождя, прорезанные сполохами молний, ударяют в изумрудную листву и рассыпаются мириадами брызг по позеленевшим от старости камням. Эдвард Кернби, частный детектив, поднимает ворот плаща и начинает неспешный подъем по лестнице – наверх, к серой громаде особняка. Так начинается Alone in the Dark 4. Несмотря на устаревшее разрешение (пришедшее из глубины веков 640x480), авторам удалось стилистически безукоризненно оформить свою игру. Ракурсы камеры не всегда подходят для того, чтобы вы в случае чего могли побороться за жизнь персонажа, однако выхватываемые ею моменты не могут не впечатлять. Только поначалу окружение кажется безжизненным, на самом деле перед нами особая мрачная красота, красота неподвижного, мертвого. На таком специфическом фоне невозможно не обратить внимание на анимацию главных героев. Движения плавные, естественные, слово для их описания само просится на язык – человеческие. Впрочем, монстры практически ни в чем не уступают Эдварду и Элин – шипят, размахивают конечностями, так и норовят впиться в парное мясо. Верю! Постоянные переговоры по рации со своей напарницей (или напарником, если вы играете за Элин), когда можно выяснить, как идут дела, не дадут вам оторваться от сюжетной линии. А если вам не отвечают, приходится испуганно повторять имя в трещащую черную трубку – что может лучше подчеркнуть атмосферу неуверенности и страха? Возможно, общение с NPC – как вам, например, почти слепая старушка, по звукам шагов определяющая, кто приближается? Она что-то слышит, бессвязно начинает бормотать про своего мужа, пропавшего уже три дня назад, и мурашки бегут по спине, потому что становится понятно – сейчас случится что-то очень нехорошее. Или истекающий кровью человек, шепчущий нам о том, чтобы мы бежали, не оглядываясь, из этого жуткого места, а когда мы делаем несколько шагов от развалин, где его обнаружили, – дикие крики и выстрелы, накрытые волной тишины. А музыка?

Признаюсь честно, несколько раз моя рука непроизвольно тянулась к выключателю на колонках, но совсем не потому, что музыка плоха – наоборот, под ее влиянием нервишки начинали пошаливать в полном смысле.
Не знаю, как авторам удалось достигнуть такого эффекта! Как в старое доброе время Alone in the Dark. Могу добавить: даже если жизнь AitD4 и не будет долгой, первое ее прохождение – это необычный опыт. Если слова "атмосфера" и "стиль" для вас что-то значат – не поленитесь опробовать себя в роли охотника за нечистью. И не забудьте сердечные капли.

Задыхаясь, я побежал от своего нового укрытия по замшелым и потрескавшимся от времени каменным плитам к особняку. Они не должны заходить внутрь! Эта семья и окружающие ее события, нечеловеческие всхлипы и вой, доносящиеся из-за его ветхих дверей, Зло, спущенное с цепи... Страх глодал меня изнутри. Споткнувшись и едва не упав, я остановился, хватая ртом напитанный влагой воздух, замечая, как неясный силуэт скользнул к ставням наверху. Стойте! Вы не должны этого делать! Я рванулся было вперед, выбросив из-под ног россыпь мелких камней, но тут же встал как вкопанный, не в силах сделать ни шагу, – откуда-то сбоку вышло отдаленно похожее на собаку существо и село, преграждая мне дорогу. Черное, как смоль, а глаза его горели ярче адских топок, про которые мне когда-то рассказывал старый священник. О, нет... Прочь! Тварь приподняла верхнюю губу, и ее белоснежные клыки блеснули в неровном лунном свете. Прочь от меня! Удар в грудь. Хруст.

Зеркала в игре смотрятся неплохо

REVIEW

Павел Шумилов

Он проходит сквозь нас, подчиняя нас себе...

Жанр	Action/Combat Sim
Издатель	Руссобит-М
Разработчик	GSC Game World
Требуется	Pentium II 233, 32 Mb, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium III, 128 Mb

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 8.6

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

Я верю, что на Марсе обитают разумные существа. Будь они неразумны, они прилетели бы к нам.
Роберт Орбен

Человечество издавна боится встречи Земли с каким-либо мирно летящим по своим делам небесным телом. Забавная ситуация – люди, всегда рвавшиеся в небо, живут в постоянном страхе перед тем, к чему так стремятся. И опасаются комет и метеоритов, накопив ядерного оружия в количестве, достаточном для многократного самоуничтожения. Это все равно, что курить, сидя на бочке с порохом, и при этом обеспокоенно поглядывать на горы – не сойдет ли лавина? Не раз воспетый голливудскими кинематографистами сюжет про незваного гостя из глубин космоса оживает в новом проекте украинской компании GSC Game World под названием Venom (западный издатель почему-то заменил его на Codename: Outbreak). Именно комета с простым (для кометы) именем JK4538-XK, пролетая мимо Земли, не удовлетворилась катаклизмами и подкинула посредством метеоритных бомбардировок споры инопланетной жизни. Спорам у нас понравилось и, как следствие, пришельцы быстро распространяются, а все больше законопослушных граждан (включая копов, военных и даже солдат спецвойск) получают бесплатное украшение в виде уютно пристроившегося на затылке паразита. Колыбель человечества в опасности, нам предстоит спасать планету. Мы – это особое подразделение C-Force. No pasaran!

Третьи сутки в пути

В зеленом мире прибора ночного видения сияние повернувшегося в нашу сторону прожектора выглядит особенно нестерпимо. К счастью, багровый силуэт дефилирующего туда-сюда охранника на вышке вполне различим в снайперский прицел. Успокаиваю дыхание, плавно нажимаю на спусковой крючок. Чуть в стороне сухо щелкает винтовка. Практически одновременно со звоном разлетаются прожектор и одно из стекол на вышке, задетое локтем сползшего на пол часового. Хвалю напарника за меткость и делаю устное внушение за самодеятельность.

И это уже совершенно другой стиль игры: вспоминаются навыки FPS, практически безостановочный экшен от entry point'а до обеда и на выход. Два в одном - чистой воды экономия, не пропустите это выгодное предложение!

На базе повесят медальку во всю спину.

Большие открытые пространства, на которых враг зачастую замечает нас раньше, чем мы его, со всеми вытекающими отсюда кровавыми последствиями. Перемещение на карачках и перепахивание местного чернозема носом в процессе ползания на брюхе, обшаривание окрестных холмов и домиков снайперским прицелом, тихая радость оттого, что увидел фигуру противника в перекрестии... Вам это ничего не напоминает? Вот именно, Delta Force. Миссии Venom, выполняемые на свежем воздухе, больше всего похожи на продукт от NovaLogic. Однако, помимо открытых пространств, в Venom хватает разнокалиберных военных баз, пусковых шахт ракет, компьютерных центров и научных лабораторий. И это уже совершенно другой стиль игры: вспоминаются навыки FPS, практически безостановочный экшен от entry point'а до обеда и на выход. Два в одном - чистой воды экономия, не пропустите это выгодное предложение!

Наш напарник в Venom – отнюдь не бессловесное существо, призванное ненадолго отсрочить кончину главного героя; напротив, он – живой человек со своими сильными и слабыми сторона-

Колеса украли, копа убили... проведем расследование

ми, инвентарем, бронекостюмом и табельным оружием. Как, впрочем, и тот солдат, которым мы управляем в данный момент: переселение душ в игре не предмет метафизических споров, а функция кнопки F4. Четырех команд вполне достаточно, чтобы вдвоем проворачивать согласованные операции в тылу врага. Прикрывая вам спину, партнер будет в меру своей реакции и меткости отстреливаться от нападающих; будучи посажен в засаду, терпеливо дождется зеленого свистка и разрядит шотган в удивленную физиономию врага, вскочив из-под маскировочной сети. Мгновенно (чтобы не подняли тревоги) завалить патруль из нескольких человек с таким товарищем – дело житейское. Успешное возвращение на базу, кстати, премируется ростом боевых характеристик и высокими правительственными наградами, бесполезными, но греющими душу.

Под стать нам и противники: они честно видят и слышат, адекватно реагируя на подозрительную пальбу и топот ног в центре охраняемого объекта. Они поднимают тревогу при первой возможности, вызывают подкрепление, залегают за укрытия и стреляют из-за угла, обходят с разных сторон и убегают, почуяв близкую кончину. Не гении, но вполне человечны, что намного приятнее. Хотя не обошлось и без дырок в AI: так, можно спокойно расстрелять обнаруженного вдалеке неприятеля, он обеспокоится свистящими над ухом пулями, однако, не видя вас, даже не подумает спрятаться. Да и напарник, в целом отличающийся недюжинным умением следовать за вами, в многоуровневых помещениях частенько теряется и замирает на месте. Тем не менее, искусственный интеллект приятно удивляет, бои случаются жаркие и скучать не приходится.

Приказ есть приказ

Часовые снова сошлись, удобный момент для атаки. Напарник переключает свою M-38R на стрельбу ракетами. Делаю устное внушение, меняемся оружием – был приказ прокрасться, не поднимая шума. Метко пущенная мной ракета взрывается под ногами патруля, солдаты отправляются в кратковременный полет, после чего мешками плюхаются оземь, не подавая признаков жизни, – приказ приказом, но и повеселиться не помешает. Оставляя дымный след, в небо взмывает зеленая искра, взвывают сирены, из-за угла выезжает танк, башня разворачивается в нашу сторону. Засветились. Рявкает пушка, restart. Приказы нужно выполнять.

План на миссию уже составили за нас умные люди в штабах, поэтому обычно стоит прислушиваться к тому, что втолковывают на брифингах, и заглядывать в objective list. Стоит также с умом выбрать двух бойцов за задание, сообразно тому, чем придется заниматься в процессе (для джоггинга по узким коридорам лучше брать пару штурмовиков, в полях и пустынях куда лучше чувствуют себя снайперы), подобрать им оружие и экипировку. Бронекостюмы, помимо наглядных маскировочных качеств, различаются еще весом и защищенностью. Маршрут для нас уже проложен, компас под рукой (точнее, надо лбом), можно просто пройти по waypoint'ам и выполнить задачу. Задачи вполне привычны для жанра – инфильтрация, разведка, сбор информации, предотвращение терактов, освобождение заложников, диверсионная деятельность и многое другое.

Можно быть исполнительным подчиненным, но не обязательно – здоровая самостоятельность только приветствуется. Более того, задания зачастую не линейны. Начать с того, что

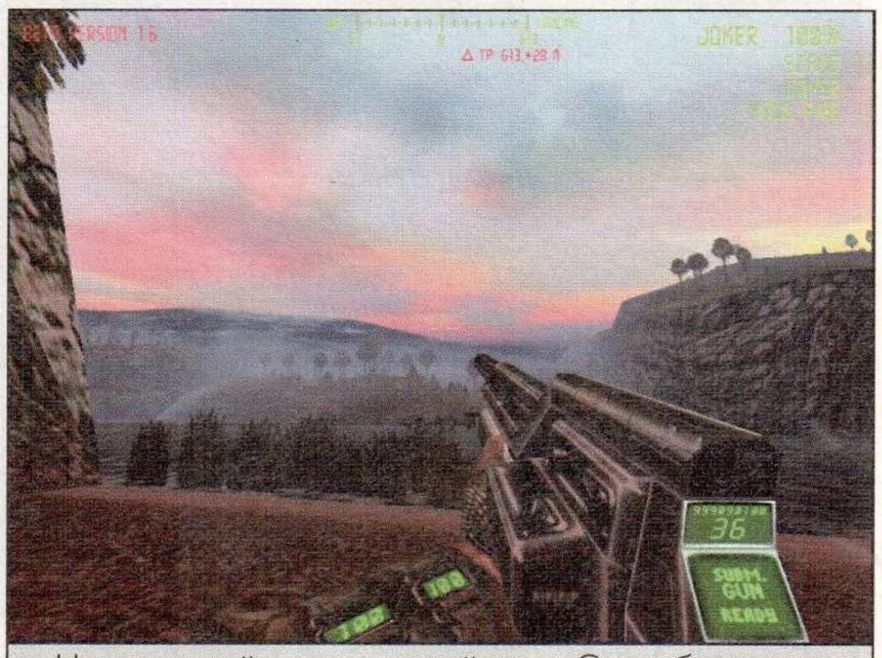
Высоко сидит, далеко глядит, долго летит...

для многих из них можно выбрать время выхода "на дело" (естественно, что стиль игры днем и ночью совершенно разный, меняется даже вступительный ролик). По ходу миссии, в зависимости от собранной информации, цели могут быть скорректированы, а то и вовсе изменены. Всегда можно найти свой путь – процесс прохождения вовсе не напоминает ползание по вентиляционной трубе, скорее это игра в футбол на минном поле. К примеру, уже вторая миссия демонстрирует именно такой подход – попасть внутрь охраняемой базы можно как минимум двумя разными путями: по мосту через главный вход или через вертолетную площадку. Причем следующая миссия, проходящая внутри этой базы, начинается именно из того места, в которое удалось проникнуть.

Как живет там наш родимый дом?

Тиха украинская ночь, не отстает от нее и калифорнийская. Ухнет вспугнутая ночная птица, прострекочет цикада, и снова тишину нарушает лишь хруст ломаемых веток, шелест травы и шорох земли, осыпающейся под солдатскими ботинками. Это напарник, идет в полный рост. Делаю устное внушение, дальше крадемся на корточках. Луна спряталась за косматыми тучами, света от нее хватает лишь для того, чтобы сообразить, в какой стороне небо. Стволы деревьев кажутся твердыми даже в шлеме. Напарник, расковыряв прошлогодние иголки и палые листья, находит гриб. Делаю устное внушение: не время отвлекаться. Гриб кладу в инвентарь.

Говорят, есть две вещи, на которые можно смотреть бесконечно: огонь и вода. Отныне к ним можно добавить еще и небо Venom'а. Оно поистине великолепно, взглянув на него, не хочется никуда бежать, выполнять какие-то директивы, в кого-то стрелять... Хочется лечь на спину и, уподобившись князю Андрею из "Войны и мира", созерцать и рассуждать. Ветер гонит по небосводу облака, окрашенные в баг-



На вечерней зорьке самый клев. Сюда бы удочку...

ровые тона заходящим солнцем, днем пронзительная синева небесного купола режет глаза, затягивая в свою глубину, ночью тучи угрюмо нависают над головой, источая кромками белесый свет... Красота! Опускаем взгляд... Тут не все так блестяще, но на уровне. Видим под ногами фотореалистичную текстуру, на которой прорисована каждая хвоинка, однако с расстоянием детализация снижается, поэтому запасайтесь мощным железом. Вертим головой по сторонам, наблюдая убедительное подтверждение обещаниям разработчиков, которые расписывали возможности Vital Engine ZL по реализации открытых пространств. Верно, реализует влегкую, с неровностями почвы и разномастными зелеными насаждениями на ней. Справедливости ради стоит заметить, что Project I.G.I. выглядел получше, хотя, с другой стороны, там не было таких лесов. Архитектура неизменных для жанра секретных объектов приятная, хотя и несколько однообразная – а чего вы хотели? Тут и заблудиться можно, эти места создавались для работы находящихся там людей, а не для того, чтобы мы с топотом пробежались по единственно верному маршруту. Подкачали в плане графики лишь модели персонажей – грубоваты. Так при взгляде на ученого в защитном костюме возникает единственная ассоциация - космонавт.

Хороша также физика проекта; очень высокая степень реалистичности. О том, что прыжок на асфальт с высоты более двух метров довольно болезнен, и речи особой не идет – это сам собой разумеющийся факт. Интересно другое – реализация передвижения персонажа. Он честно переваливается с ноги на ногу при ходьбе, стрелять на бегу имеет смысл только с целью напугать противника и заставить спрятаться за укрытие, поскольку оружие дергается: снайперская винтовка подрагивает в руках, прицел "гуляет" (как в Deus Ex) и попасть в голову с большого расстояния – непростая задача. А бить надо именно в голову, только такой выстрел смертелен, в противном случае подранок может поднять тревогу и вызвать подкрепление. Бронекостюм – удачный баланс между играбельностью и реалистичностью смерти от шальной пули, прилетевшей неизвестно откуда. Странно выглядят лишь аналогичные Half-Life'овским зарядные устройства, восстанавливающие броню. Окружающий мир насыщен множеством мелких, бесполезных, но атмосферных деталей, и интерактивен – бьются стекла, на стенах остаются следы от пуль. Все честно, логично, убедительно и красиво.

Третьи сутки в пути, и рассвет настает...

Хотелось бы пояснить, почему Venom, несмотря на свою фантастичность и футуристичность, был отнесен нами к благородному жанру combat sim'ов. Поклонники тактических симуляторов всегда подозрительно относились к очередному претенденту на их внимание: чуть что не так и игра отправляется прямиком в "просто экшены". Так случилось с третьей Delta Force, с подававшим надежды Soldier of Fortune и с почти дотянувшим до планки Project I.G.I. Казалось бы, в GSC не оставили камня на камне от одного из главных критериев жанра – реалистичности оружия, к тому же поместили действие игры в будущее, к инопланетным паразитам. Однако это то допущение, которое хочется принять, простить и согласиться с ним. В конце концов, чем sci-fi сюжет хуже очередной вариации на тему русских (арабских, китайских, чукотских) террористов, размахивающих ядерной дубиной? Во всем остальном Venom идеально соответствует духу настоящих тактических симуляторов: реальная физика, умные напарники и так далее. А у футуристичности есть и свои плюсы – к примеру, "универсальными" винтовками изящно решена проблема с арсеналом героя (да отсохнут языки у тех, кто станет утверждать, будто разработчикам было лень рисовать множество моделей оружия).

Данный обзор написан по бета-версии игры. В связи с этим ряд недочетов, которые были обнаружены при ознакомлении, мы спишем на не достаточную еще отлаженность проекта. Это и некоторая нестабильность игры, и встречающиеся временами графические "глюки" – такие вещи, по идее, будут исправлены к релизу. Общее же впечатление – крайне положительное, местами до восторженного. Похоже, что вслед за "Казаками" GSC Game World сотворит (а "Руссобит-М" издаст) еще одну хорошую игру. Инопланетяне оказались настолько не разумны, что решили покорить Землю, и их ждет вполне заслуженная смерть, препарирование и плавание в банках с формалином в назидание будущим вероятным захватчикам. Venom же, в отличие от пришельцев, ждет большое и светлое будущее.

Покатаемся? Чур, я поведу

Рабочий день на стройплощадке закончен, прораб прилег отдохнуть

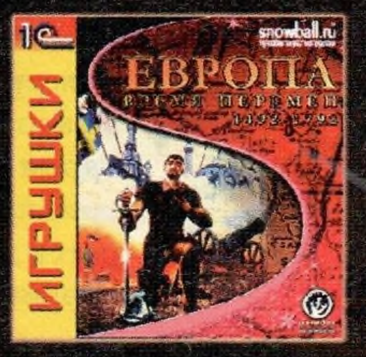
С такими когтями на приличные планеты не пускают

ЕВРОПА
1492-1792
ВРЕМЯ ПЕРЕМЕН

В эту эпоху погони за могуществом, славой и богатством вы вольны сами вершить судьбы мира.

Умелый правитель обретет богатство и славу, остальных подстерегает нищета и забвение...

Достаточно ли у вас сил, чтобы изменить ход истории?



snowball.ru
лучшие игры по-русски

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

paradox
entertainment
www.paradoxplaza.com

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

Константин Подстрешный

Беспокойное хозяйство 2

Жанр	Тир
Издатель	SEGA
Разработчик	Wow Entertainement
Требуется	Pentium 200, 32 Mb, 3D-уск.

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 6.0

Время освоения: 10-30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

В конце первой части они всегда лежат зубами в пол и усиленно делают безжизненный вид. Но в сиквеле бодро вскочат на ноги и снова будут кусать монитор изнутри. Этим боссам в пасть руку не клади! Кочующий с платформы на платформу House of the Dead - лишнее тому подтверждение. Как и первая часть, игра – порт даже не с Dreamcast, а с игровых автоматов; желающие могут посетить любое крупное скопление оных (скажем, в "Детском мире" на Кузнецком Мосту) и вдоволь наиграться во второй House of the Dead. Получат, к слову, гораздо большее удовольствие, хотя в финансовом плане это затея и кажется сомнительной.

Мистер БоссПервойЧасти снова с нами!

Жители Вилла-Рибы уже мертвы, а жители Вилла-Баджи все еще моют посуду

Вот уже в который раз жители отдельно взятого городка (даже не Мегатокио) превращаются в зомби. Ну, казалось бы, что с того? Не воду же у них на лето отключили. Ан нет, агенты AMS не спят и всегда готовы расстрелять еще сотню-другую мутантов и десяток витражей. Бравого агента "G" (главный герой первой части; помните, он еще громко кричал, когда его подружку-блондинку зарубили топором?) немного покусали монстры в начале игры, поэтому нам в распоряжение дают агента Гарри. Гарри морально вдохновлен истекающим кровью другом и с радостью берется пострелять вместо своего напарника.

К сожалению, еще не все людишки источают гной, некоторые наиболее отсталые представители человеческой породы не спешат присоединиться к своим полуразложившимся собратьям. А если прибавить к этому, что некоторые из них таскают с собой столь необходимые нам аптечки, то отвращение к ним будет и вовсе безгранично.

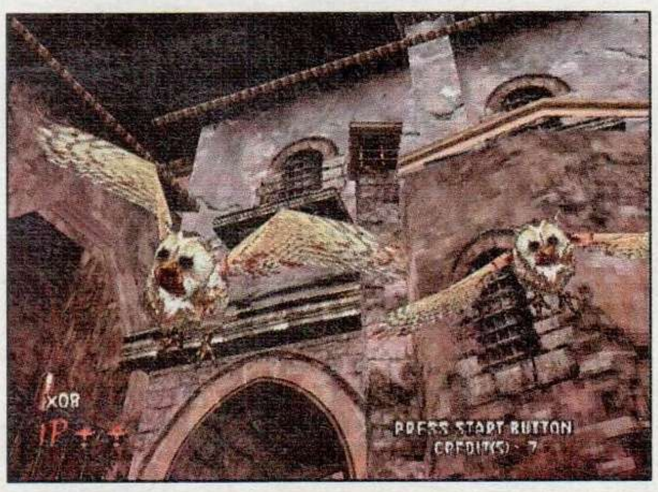
Политкорректный убийца грызунов

Один мой знакомый аркадник на вопрос, не хочет ли он поиграть в House of the Dead 2, ответил: "Нет, я на первом две мышки угробил". Правильно ответил: в House of the Dead 2 долбить по кнопочке хвостатого друга приходится со скоростью умирающего голодной смертью дятла. Монстры считают своим долгом выскочить из-за края экрана и проверить, не забыл ли наш герой зарядить предварительно обойму. Убедившись, с криком расплываются в зеленых лужах.

А в первой части, бывало, уберешь из настроек синюю кровь, так за красными снежинками из полигонов монстров не видно. Ныне же количество мяса на экране резко сократилось, прямотаки до неприличных размеров. Не говоря уже о том, что кровь перманентно зеленого цвета.

Да, это вам не Гарри Поттер...

Хотя Arcade Mode и покажется сперва попроще, играть лучше всего в режиме Original. По одной причине: играя на "оригинальной" сложности, можно насобирать бонусов и использовать их в следующей игре. Призы



варьируются от полезных прибавок к жизни и количеству патронов в обойме до летающей тарелки, положительные качества которой, кроме забавных звуковых эффектов, выяснить не удалось.

Большая трагедия маленького жанра

Печально я гляжу на наше поколенье... Так хорошо начинали, верно следовали заветам American Laser Games, таскали по экрану курсор-прицел и сбивали шляпы с ковбоев, наиболее фанатичные покупали себе световой пистолет, штуку для PC редкую и недешевую. Потом пришла SEGA с игровым автоматом Arcade и идеями использовать в тирах трехмерную графику. Virtual Squad был в этом плане революционным, но онто и столкнул виртуальные тиры в могилу. Графически игры шагнули на новую ступеньку качества, ступеньку красивую и всю из себя ускоренную, но почему-то ни один из немногочисленных тиров, вышедших после 95 года не смог сравниться с Cyberia, не говоря уже о таком недостижимом идеале, как Creature Shock. Эх, где ты сейчас, капитан Настя Самоки, и создатели твои из Argonaut Studios? (Делают игры для X-box – прим. ред.)

Так вот, про Дом Мертвых 2: играть-то придется. Играть, не проронив слов благодарности. Пусть другие благодарят SEGA. Эх, такой жанр загубили.

НАСТУПИЛ АВГУСТ.
ВРЕМЯ СОБИРАТЬ
ИГРУШКИ

snowball.ru™
лучшие игры по-русски

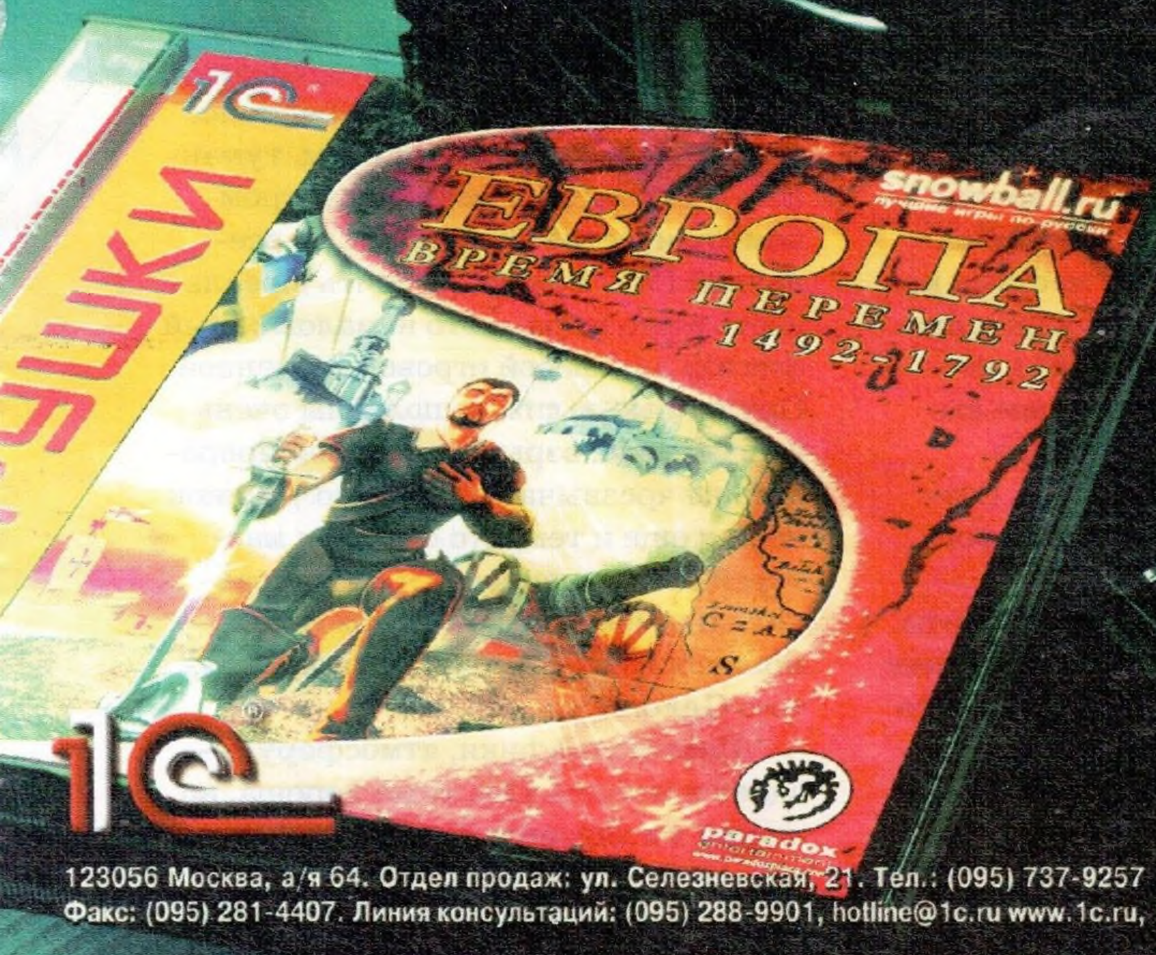
Три народа, и у каждого – свое предназначение.
«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР 3»

Два могущественных союза, две абсолютные правды.
«ТЕНЬ ДОМИНИОНА»

Время перемен, время великих открытий, время славы.
«ЕВРОПА 1492-1792»

ИГРУШКИ

16	ОТВЕРЖЕННЫЕ	1С/snowball.ru™
15	ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ	1С/snowball.ru™
14	2150: ДЕТИ СЕЛЕНЫ	1С/snowball.ru™
10	2150: ВОЙНА МИРОВ	1С/snowball.ru™
11	МОРСКИЕ ТИТАНЫ	1С/snowball.ru™
12	ОКЕАН ЭЛЬФОВ	1С/snowball.ru™
9	ЗАТЕРЯННЫЙ МИР	1С/snowball.ru™
7	ОГНЁМ И МЕЧОМ	1С/snowball.ru™
6	ГОРЬКИЙ-18	1С/snowball.ru™
5	ГОРЬКИЙ-17	1С/snowball.ru™
4	НЕ ТОРМОЗИ!	1С/snowball.ru™
3	ЯРОСТЬ	1С/snowball.ru™
2	ВОЙНА И МИР	1С/snowball.ru™
1	ДОН КАПОНЕ	1С/snowball.ru™



123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257
Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

Космосим года!..
других-то все равно нет

Иван Банников aka Alhok

Однажды мы встретим инопланетян, и как было бы хорошо, если бы они были маленькими зелеными человечками, потому что если они будут похожи на нас, то человечеству уже сейчас нужно начинать молиться...
Джеремия Корнелиус

Жанр	Space Sim
Издатель	Infogrames
Разработчик	Particle Systems
Требуется	Pentium II 300, 64 Mb, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium III 600, 128 Mb

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 8.3

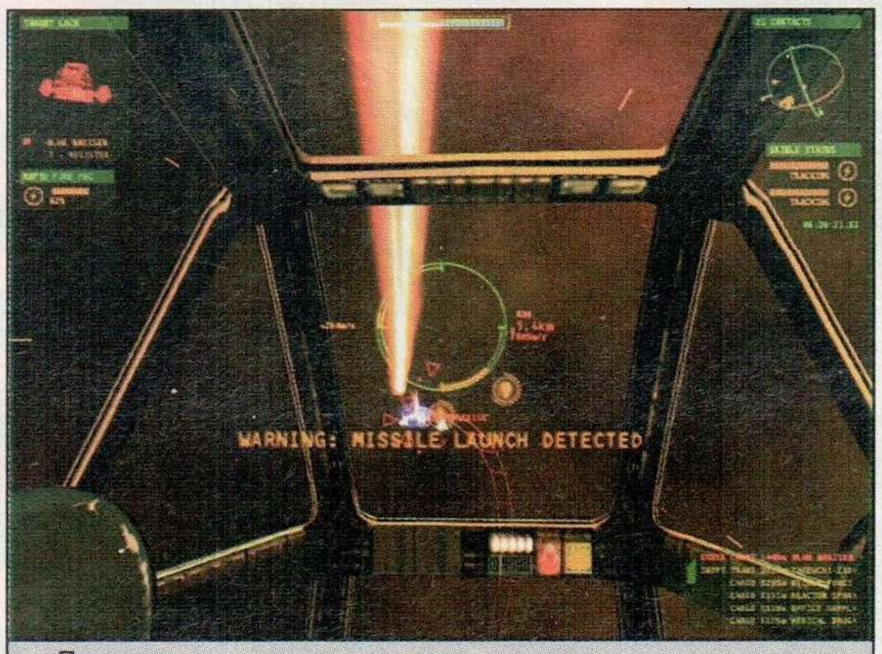
Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

В последнее время стало популярным жаловаться на “безрыбье” в жанре космических симуляторов. Последним качественным продуктом, который мы с вами видели, был X-Tension. Со времени его выхода прошло уже год. Конечно, особо преданные фанаты серии X могут провести за Tension пару лет, тем более что данный адд-он изначально создавался как нечто бесконечное. Тем не менее, один год – это немало. Если не для игровой индустрии, то хотя бы для отдельно взятого человека. Игры приедаются, даже такие, как X-Tension. Мы живем ожиданием Freelancer’a и вообще соскучились по хорошим космосимам.

И вот выходит Independence War II: Edge of Chaos. С одной стороны – здорово, наконец-то хоть что-то! С другой стороны, сразу вспоминается, что первый Independence War был откровенно провальным и соперничать он мог разве что с поделками типа Terminus’a. Многие, руководствуясь народной мудростью “яблоко от яблони недалеко падает”, сразу записали игру в аутсайдеры. И были отчасти правы, но...

Одна голова – хорошо, а две – лучше

Первая часть Independence War прожила на моем винчестере целых пятнадцать минут: пять минут на настройку джойстика, пять минут на несколько перезапусков системы после внезапных повисаний и пять минут на понимание того, какой ужас сотворен в недрах Particle Systems. Поэтому Independence War II я запускал, будучи настроен до чрезвычайности скептически. Правда, сразу был приятно удивлен имеющемуся количеству графических настроек, но критический ум тут же подсказал – в Terminus’e было так же, а толку?



Лазерная пушка на цель наведена...

Все сомнения улетучились, когда моему взору предстала сама игра: красивейший космос вкупе с качественными спецэффектами вроде тех, что коварно соблазняли наши глазные яблоки в Bang! Gunship Elite. Можно сказать с уверенностью, что по графическому исполнению IW2 на сегодняшний день держит пальму первенства. Правда, с точки зрения эстетики игра, на мой взгляд, слишком аляповата. Выглядит местами как свадебный наряд бухарской цыганки или ножны сабли Тимура. Но и космос, и корабли, и планеты – все выглядит очень красиво и стильно. Сильно напрягает лишь HUD... Возможно, это просто ворчание старого ветерана Freespace.

Так вот, возвращаясь к IW2: игра, несмотря на всю свою красивость, мне категорически не понравилась. Через пятнадцать минут она, как и ее прародитель, была удалена с винчестера, и ваш покорный слуга приступил к написанию гневной статьи. Но, слава Богу, что у авторов есть начальство, а это начальство, в свою очередь, само любит играть. Правда, нечасто... Представьте себе мое удивление, когда редактор вдруг вкрадчиво заявил мне, что он в кои-то веки забросил шотган на полку и засел за штурвал и что IW2 ему дико понравилась... Делать было нечего – я установил игру заново. И ни чуточки не жалею об этом. Каюсь, из-за собственных предрассудков я чуть не проглядел хорошую игру.

Девочки, игрушки, андроиды... – эр2де2 по вызову?

Оболочка и все, что с ней связано

О графике было уже много сказано, но далеко не все. Это, безусловно, самая сильная сторона Independence War II. Посмотрев на планеты, туманности и пульсары, которые в огромном количестве разбросаны по вселенной IW2, можно поверить в реальность этого мира, а это немаловажный фактор для любой игровой вселенной. Орудийные залпы выполнены очень качественно, взрывы кораблей проработаны чрезвычайно красиво. Движок хорош еще и тем, что он еще и мастерски оптимизирован: бегает сравнительно быстро даже не на очень мощных компьютера и без пресловутого GeForce.

Помимо графики, атмосферу создает и музыка. Она тоже хороша, но, на мой взгляд, сильно уступает музы-

кальным шедеврам из Freespace 1, 2 или завораживающим сонатам из X-Tension и X-Beyond The Frontier. Просто добротный стандартный звуковой ряд. Единственно - голосовая озвучка всех персонажей заслуживает отдельной похвалы.

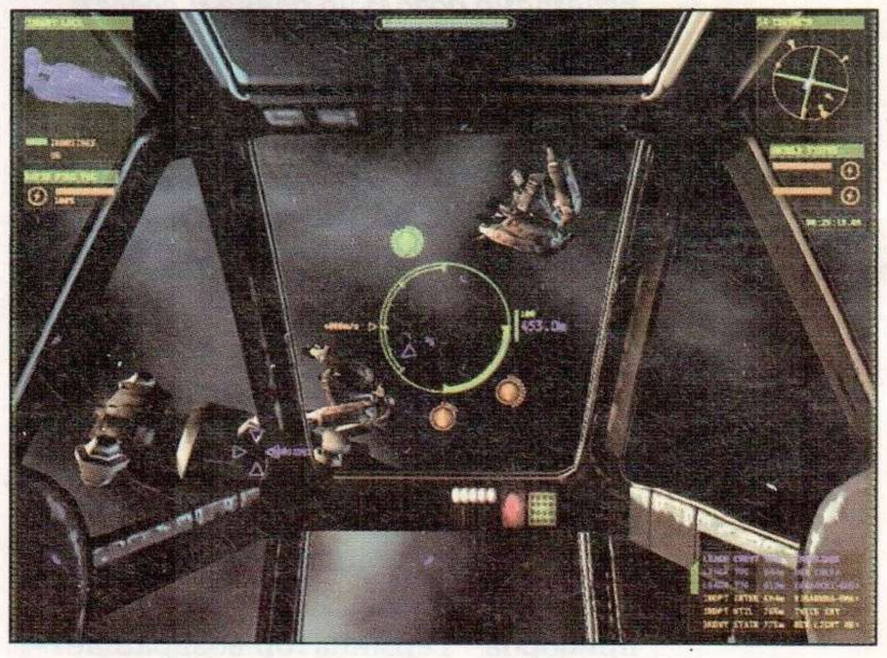
О сюжете, атмосфере и игровом процессе

Сюжет является неотъемлемой частью любой игры, а в космических симуляторах он еще со времен первого Wing Commander'а стал важнейшей частью игрового процесса. После шедевров Origin, Digital Anvil и, конечно же, THQ перед сценаристами Particle Systems стояла труднейшая задача – поддержать высочайшую планку, поставленную предшественниками.

Вам предстоит играть роль космического пирата, который мстит за своего отца. Вендетту вы объявили по правилам вашей семьи, отпрыски которой были пиратами, и только ваш отец выбрал другой путь. Он стал шахтером на одной из межзвездных колоний, но, как известно, шахтерам много не платят, даже если это шахтеры далекого будущего. Отцу нашего героя пришлось одолжить денег у одного не очень честного человека... Впрочем, это все завязка, дальше завертится такая карусель, что нашему герою из пирата и мстителя придется переквалифицироваться в надежду и опору всех честных людей нескольких звездных систем.

Сюжетная канва, без преувеличений, мощнейшая. Но она прямая, как шпала, абсолютно без каких-либо ветвлений, то есть фактически весь антураж – элитоподобной игры. Фиксированные миссии, хотя их жесткое следование друг за другом и завуалировано. Программисты из Particle Systems создали огромную вселенную, и, что еще более похвально, они разработали великолепную систему путешествий по этой вселенной. С помощью удобного интерактивного меню-карты можно задавать маршрут для автопилота. Перемещение происходит не обычной заставкой в стиле "трах-тибидох-тибидох и уже на месте", корабль летит с огромной скоростью по вселенной и видно, мимо каких планет и звезд вы проноситесь. Такой подход можно назвать революционным, так как эта система использована впервые и создает она чумовейшее ощущение целостности мира, товарищи. Огромные горизонты открываются перед космическим пиратом – целая вселенная для разбоя, грабежа, мести и просто приятного времяпрепровождения. Но, как уже говорилось, сюжет прямолинейный и практически никаких просторов для фантазии не дает. То есть никто, в принципе, не мешает самостоятельно шляться по всем закоулкам вселенной и нападать на любые корабли любых государств и экономических консорциумов, но смысла в этом нет. Что-то интересное может случиться там, где положено по сценарию, во всех остальных местах жизнь вроде как кипит, но не про вашу честь. Ни поторговать, ни какой-нибудь квест необязательный себе на голову найти – почти ничего нет. Плохо.

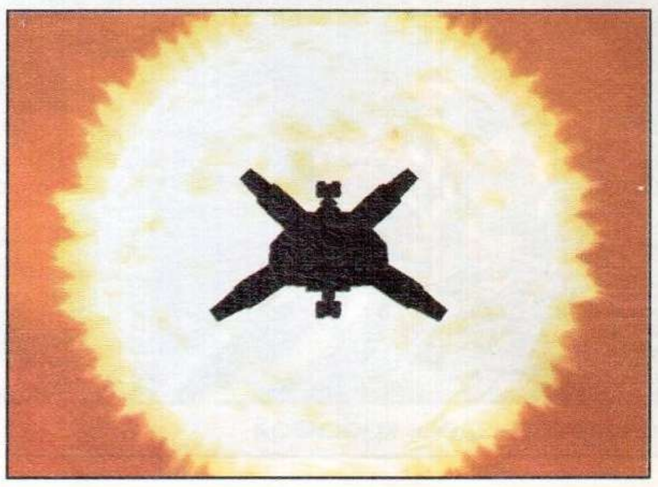
Я и моя будущая жертва



Тут мы плавно подошли непосредственно к самому процессу. Боевая система, откровенно говоря, слабая. Да, систем управлений кораблем множество, как и оружия, но бой сильно проигрывает классическим космосимам. "Боевка", конечно, далека от чистой аркадности, но в то же время достаточно часто сводится к тупому истреблению тупых противников. В особенности тогда, когда уже имеется мощное оружие. Отсутствуют зональные попадания *(на самом деле они есть, но обычно это никак не сказывается на бое – прим. ред.)*, уничтожение жизненно важных подсистем противника шальными ударами и так далее. Это вам не Freespace, где, находясь на хвосте врага, мы в первую очередь попадали по двигателям. Зато в IW2 порадовала возможность удаленного контроля за рядом автоматических кораблей (можно даже сбить самого себя, чего уж точно нигде еще не встречалось), а также возможность командования напарниками и напарницами, находящимися в кораблях сопровождения или автономных турелях.

Получите и распишитесь

Игра оставляет двоякое впечатление. С одной стороны – все очень красиво и толково. Множество прекрасных идей, мощнейший потенциал, ряд весьма любопытных миссий. С другой стороны –слабая боевая система, а также жесткое ограничение свободы воли игрока. И еще жуткий начальный Tutorial, который отпугнет большую половину игроков, как это первоначально случилось со мной, причем пропустить его нельзя. Кто бы объяснил людям из Particle Systems, что множество игроков и без них умеют пользоваться приборной доской, а о том, как вести бой в космосе, могут сами рассказывать часами. Нет, нужно тратить полчаса, чтобы какой-то краснолицый виртуальный инструктор объяснял, какие ракеты и лазеры мне нужны. И в итоге порекомендовать Independence War 2: The Edge Of Chaos можно людям с хорошим терпением и новичкам жанра. Ветераны, если им хватит мужества пережить Tutorial, тоже не должны разочароваться.



Counter-Magic или Might & Strike?

Илья Николаевич ака Зубр

Жанр	Multiplayer FPS
Издатель	3DO
Издатель в России	"Бука"
Разработчик	New World Computing
Требуется	Pentium II 233, 32 Mb
Рекомендуется	Pentium II 233, 64 Mb

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 5.3

Время освоения: 10-20 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Те господа, которые читают наш журнал не с позапрошлого номера, должны помнить, что превью о Legends of Might and Magic было напечатано довольно давно и совсем в другом разделе. Так вот, все в том превью – сплошная ложь и надувательство. Нет такой игры. Не было и никогда не будет. Зато вышло то, о чем я имею несчастье вам поведать. Итак, слушайте же...

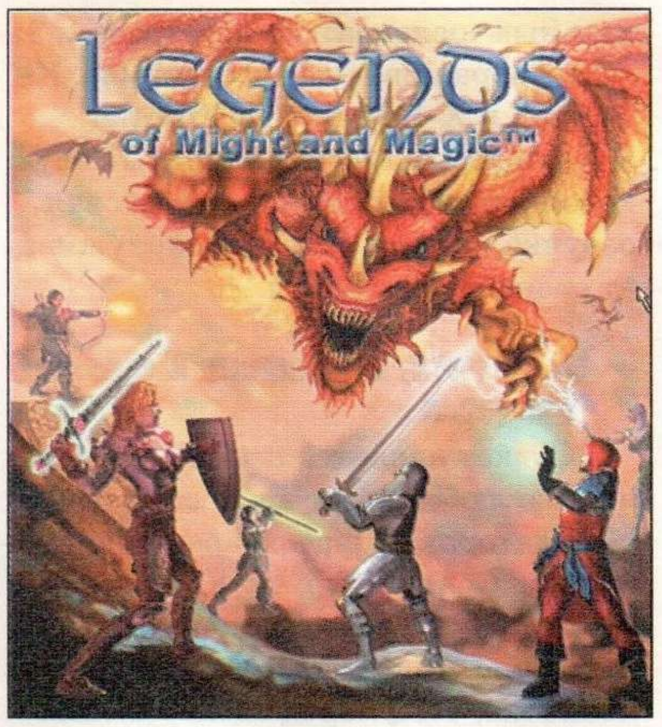
История одной игры, или...

...мерчандайзинг. Это странное слово обозначает процесс прилепливания популярного названия товарам, к этому названию отношение не имеющим или имеющим, но очень отдаленное. Примеры: набор столовых приборов "Терминатор возвращается", коллекционное постельное белье "Малдер и Скалли", и, конечно же, зубная щетка "Britney Spears will do it again".

Ясно, что в 3DO и New World Computing отставать от времени никто не собирается. Тем более что и марочка под рукой имеется вполне популярная и многими искренне любимая – Might & Magic и, соответственно, Heroes of Might and Magic. Поэтому практичные игроделы и занялись этим самым... как его... мерчандайзингом! Для начала к общему делу были приобщены люди, привыкшие смотреть на мир из-за спины Ларисы Ивановны Крофт, – так на свет появились Crusaders or Might and Magic. Затем было решено познакомить с прекрасным и полным загадок миром M&M всех тех, кто не признает ничего, кроме шотганов и адреналина в крови...

О разработке Legends of Might and Magic было заявлено довольно давно, почти два года назад. По замыслу создателей, геймплей должен был сместиться в сторону экшена, персонаж должен был быть один и вообще все до ужаса должно было напоминать ожидавшееся тогда с недели на неделю Diablo за номером два. Радужные обещания о детальнейшей проработке магической и боевой систем, мощный по тем временам движок и прочие вкусности привлекали народ толпами. Люди записывались в армию поклонников игры и лезли в сеть, чтобы скачать очередную порцию скриншотов. Все было нормально, другими словами.

Прошло еще немного времени, и жизнь стала совсем прекрасной: New World Computing заявили о мощнейшем мультиплеерном потенциале, который, по замыслам, должен был превзойти аналогичный у Diablo



и ввести фанатов в полное и бескомпромиссное состояние нирваны. А потом... Потом проект несколько умер. Перестали вылезать на поверхность скриншоты и прочие вкусности, никаких заявлений об обустройстве глобального мультиплеерного сервера не поступало. Так бывает.

Довольно внезапно этой весной проект ожил и родил вполне играбельную демо-версию, посмотрев на которую мы решили... решили помолчать и подождать релиза. Релиз перед нами. Что мы там видим?

Поехали

Традиционная для New World Computing заставка среднего качества приводит нас прямиком в меню, где в поисках пункта "новая игра" мы как-то странно обламываемся. Какие-то невнятные кнопочки, характерные для мультиплеерных игр, среди которых сиротливо и незаметно расположилась Practice Offline. Мощные и грустные подозрения вовсю бушуют в голове. Еще пара минут изучения менюшек и подозрения уже не имеют смысла.

Все просто – сингла в игре нет. Есть только Practice. Более того, по-

Драконы – единственная вещь, которая получилась здесь красивой

Затерянный Мир 3

Есть: **страна большая, враги рядом.**
Требуется: **правитель** с желанием работать.
Круглосуточно. Зарплата сдельная, часть - натурой
(шнапс, сигары, шнапс, пирожные, шнапс, шнапс, шнапс).
Предложения по почте: **mir3@snowball.ru.**

JoWooD Productions
www.jowood.com

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

1С

snowball.ru™
лучшие игры по-русски

«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР»

«ОКЕАН ЭЛЬФОВ»

«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР 3»

Фирма «1С» — 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

Ночь, арбалет, горгулья

сле прочтения коротких наставлений в голову приходит еще более ужасная мысль – это обычный Counter-Strike! Как? А вот так: финт ушами. И совершенно не имеет значения, что вместо спецназа и террористов у нас теперь команды "плохих" и "хороших". Кто из оригинальной игры входит в какую команду – догадайтесь сами. Извеч-

Местная принцесса

ный процесс противоборства добра и зла решили приукрасить борьбой за что-нибудь. Будь это, скажем, прекрасная принцесса, тупо сидящая на своем стуле, модный магический меч, без которого не мыслит своего бытия ни один уважающий себя злодей, или же дракон, которого нужно убить, – изо всех щелей все равно лезет столь любимая народными массами забава.

Точнее, все-таки забавы. Потому что обычного CS людям было мало и они привнесли в игру также элементы Team Fortress (хотя бы из-за градации воин/маг) и CTF (найти и стырить какой-нибудь модный артефакт). Забавно. Пару раз сыграть, наверное, даже будет весело.

И проехали

Собственно, разочарование прошло. Оно сменилось желанием позлорадствовать, потому как обломали-с. И, ладно бы, сделали что-нибудь толковое, так нет же. Просто взяли и подчистую содрали все. Почти все.

Никуда не делись деньги – на них мы покупаем необходимое снаряжение прямо в процессе матча. "Плохие" и "хорошие" остервенело бегают по карте, делая совершенно то же, что делают терроры и контры сами знаете где, только гораздо более бестолково.

Оружие. Скучное. Опять же, изо всех щелей торчит CS. Только снайперку заменил лук, всяческие пулеметы-автоматы – магические посохи, ну и все остальное в таком духе. Хотя стоит отдать должное, оружие хорошо сбалансировано для многопользовательской игры. Кстати, не могу не сказать в адрес разработчиков еще одного комплимента: сетевой код у них удался на редкость хорошо. При довольно скромном, что традиционно, качестве соединения в родной столице LoMM не тормозит при игре по Интернету практически ни капельки. Это хорошо. Плохо то, что большинство информации обрабатывается на стороне клиента, что чревато появлением всяческих людей, которые думают, что они умнее всех. Читеров, проще говоря.

Старо

Графически все выглядит так, как это должно было выглядеть. Выйди игра, как планировалось изначально, все было бы, наверное, даже не очень печально. Почему? Движок LithTech. Тот самый, на котором Blood 2 и Shogo. Ранее говорилось о его модификациях и улучшениях. На деле лично мне никаких улучшений не видно: текстуры все такие же тусклые и размытые, модели не радуют ни количеством полигонов, ни качеством. Спецэффекты – есть. Огоньки светятся, молнии искрятся. И все.

Так что ни о каких доработках движка речи быть не может. Более того, игра умудряется тормозить при довольно скромных настройках в таких сценах, где, скажем, No One Lives Forever, игра на этом же, но действительно улучшенном движке, летал без вопросов. Теней или каких-нибудь интересных эффектов – нет. Сразу становится ясно, что движком даже не занимались. Или занимались, но бросили.

Про звук традиционно нечего сказать. Понятно, что в подобной адреналиновой игре мощные и красивые мелодии из, скажем, HoMM звучали бы совершенно не к месту. Поэтому их там и нет. Остального звука тоже почти нет.

Вот и все

Что же мы получили в итоге? А получили мы еще одно подтверждение поговорки о двух зайцах. Товарищи из 3DO сильно дали маху, когда посреди процесса разработки игры взяли да и сменили легким движением руки в угоду моде не только геймплей, но даже жанр. В итоге вместо добротного трехмерного клона Diablo "по мотивам" вселенной Might and Magic мы получили кривоватый фэнтезийный Counter-Strike. Все явно сделано в спешке, абы как и к тому же с заметным техническим отставанием. И к этому "нечту" сбоку неряшливо прибита бирка: "Сделано по мотивам вселенной M&M". Напоминает любимых детворой покемонов: с их изображением еще только, наверное, сигарет и всяческих резиновых изделий номер два не делают...

Результат больше всего напоминает средней руки мод к Quake или Unreal. Грустно. И еще очень грустно перечитывать свое же превью почти годичной давности. Ведь могла получиться интересная игра.

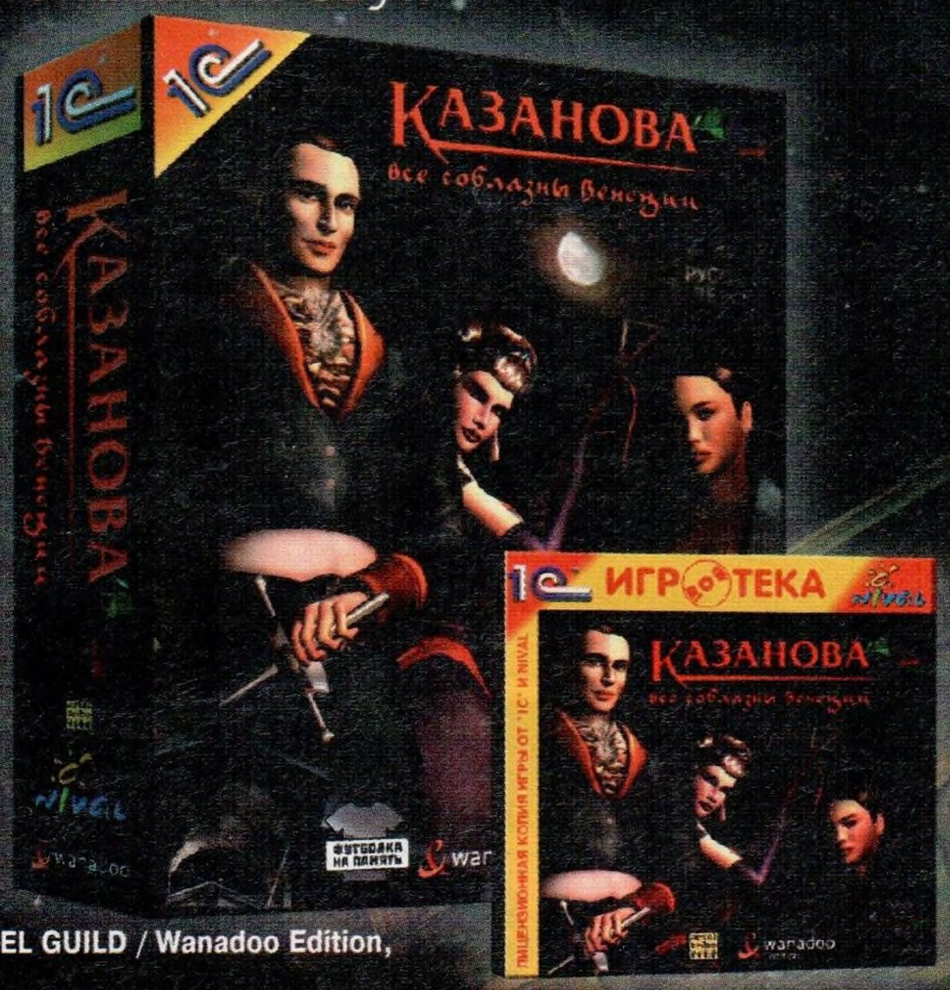
1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1C@1C.ru, www.1c.ru

КАЗАНОВА

все соблазны Венеции

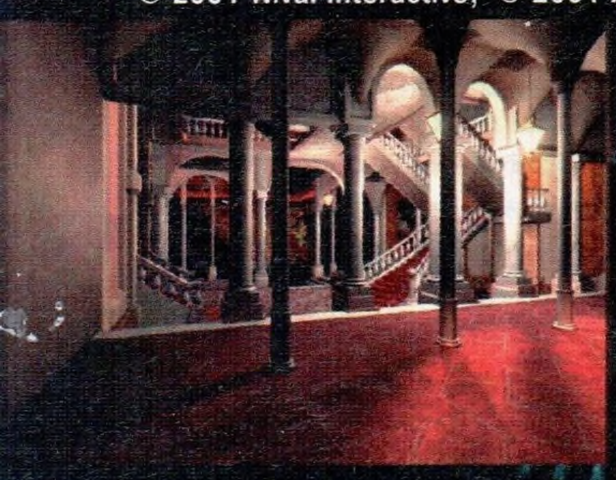
- интригующее и динамичное приключение в Венеции Дожей: дуэли, соблазнения и политические интриги
- в ваших руках карьера самого знаменитого дуэлянта и обольстителя всех времен
- реалистичные бои на шпагах: три разных стиля боя, возможность совершенствоваться в искусстве фехтования по ходу игры
- полная свобода движений — можно бегать, прыгать, ползти, подтягиваться на руках, плавать...
- 80 полностью трехмерных персонажей и 140 игровых сцен
- в создании игры принимали участие ведущие мастера киноискусства Франции
- полный перевод на русский язык, профессиональный звук



www.nival.com
games.1c.ru

wanadoo · arxel tribe · nival INTERACTIVE · 1С Фирма "1С"

Casanova © 2001 THE ARXEL GUILD / Wanadoo Edition. All rights reserved. Казанова © 2001 THE ARXEL GUILD / Wanadoo Edition,
© 2001 Nival Interactive, © 2001 АОЗТ «1С». Все права защищены.



Парад уродов

Павел Шумилов

- Напился пьян, как павиан,
за словом не полез в карман,
был человек, стал хулиган.
- Ужасно, - сказала Стеллочка с отвращением.
А. и Б. Стругацкие.
Понедельник начинается в субботу

Жанр	Arcade
Издатель	Руссобит-М
Разработчик	AcePlatinous Family
Требуется	Pentium 200, 32 Mb
Рекомендуется	Левая мышь и свободные извилины

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 5.3

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: отсутствует
Знание английского: не требуется

Ковбой поражен пулей в самую суть

Хорошо, что издательское дело в России живет и процветает, благодаря чему мы можем время от времени наслаждаться (а можем, что особенно важно, и не...) лицензионными играми по доступным ценам. Причем качество реализуемых в нашей стране проектов растет просто не по дням, а по часам. И без некоторых игр мир, безусловно, стал бы чуточку скучнее...

Подонки, однозначно!

В который раз разработчики, пытаясь соригинальничать, используют в игре идею "шоу на выживание". Гладиаторские поединки без правил, но зато с применением оружия, транслируемые по ТВ, – очень интересно, не так ли? Затем в ход событий, вероятно, вмешалось Общество защиты животных (именно оно, потому что участники шоу к категории людей могут быть отнесены с большой натяжкой, в лучшем случае к человекообразным) и убивать запретили. Из получающих удары и пули противников сыплются монетки, скучная цель "убить всех" мутировала чуть ли не в симулятор собирания бутылок. Героев драмы всего двенадцать, с каждым из них придется встретиться не по одному разу, что не может не радовать потенциальных маньяков, садистов, извращенцев и просто хороших людей – не каждый день выдается случай пообщаться с достойным собеседником. Бойцы различаются внешним видом и внутренним миром, а также параметрами и возможностями делать противнику больно. Усложняют незамысловатый процесс наличие инвентаря (аптечки, броня, ловушки, бомбы, камеры слежения и прочий хлам), различных видов оружия и патронов к нему.

Здравствуй, брат!

Врежем тыкве тыквой по тыкве!

Удобства во дворе

Управление взятым под опеку подонком просто, как все гениальное, хотя в данном случае гениальность зашкаливает. Левая кнопка мыши отвечает за атаку противника, правая – за перемещение контролируемого нами негодяя. Более того, умная игра сама отлично разбирается, что лучше сделать по щелчку левой кнопки в разных ситуациях – выстрелить в оппонента, суетящегося вдалеке, ударить его, когда тот подберется поближе, или попинать ногами бесчувственное тело. Это ли не торжество искусственного интеллекта над естественной глупостью? При всем при том клавиатура используется исключительно для ввода оскорблений в адрес противника (кстати, вы умеете печатать левой рукой вслепую?) и не реагирует даже на закономерную попытку выхода по Escape. Логичные порывы использовать против супостата хоть что-нибудь из той кучи барахла, которая отягощает карманы нашего альтер-эго, интерфейс душит в зародыше. Ведь для этого нужно щелкнуть на слоте с предметом правой кнопкой (никто не забыл, что до этого мы пытались с ее помощью перемещаться?), а враг жаждет крови, а карты небольшие и спрятаться негде... Пара-тройка "горячих клавиш" была бы к месту.

Вид из окна

Кстати, о картах... Уровни разнообразны и хорошо нарисованы, различаются как размерами, так и общей тематикой, на многих из них наличествует энное количество интерактивных предметов, которые можно двигать, поднимать и кидать мимо врагов (попасть проблематично). Правда, после нескольких матчей начинаются легкие тормоза, отчего несознательные личности могут заявить, что тут пахнет неумелой работой с оперативной памятью, но мы-то знаем, что на самом деле игра просто мягко намекает вам, что на сегодня хватит и пора бы уже uninst... пора бы баиньки. У каждого из участников соревнований есть свое любимое поле битвы, на котором он, по крайней мере, выглядит не столь нелепо. Логично, что туша в маскарадном костюме зайчика и памперсе на босу ногу предпочитает детсадовский антураж, а мерзкому клоуну по душе крики "Парад-алле!" и вкус свежеубранных опилок. На пути к победе вы не встретите двух одинаковых уровней, если, конечно, не дай Бог, не вздумаете начать игру другим персонажем. Вместо банального сейва игра предложит вам код из полутора десятков символов – ну разве не прелесть? Тренирует память (хинт!: запоминать пароли необязательно, достаточно соответствующего пункта меню).

Вам, филологи!

В заключение сломаем традицию и не будем приводить фирменные образцы руссобитовского "мануального" юмора, однако следует заметить, что компания снова на высоте (чего стоят только характеристики персонажей). Игра же, несмотря на многочисленные достоинства, оригинальные ходы и искрометные шутки грациозно ушла от редакционного катка, а это что-нибудь да значит.

Продолжение следует...

Возьмем, к примеру, "Цивилизацию". Она действительно никогда не кончается, играть можно до бесконечности, а вот не получается. Благодаря генерации случайных карт, каждая новая игра уникальна, так что первые четыре-пять тысяч лет пролетают незаметно. Осваиваешь незнакомый мир, решаешь какие-то новые оригинальные проблемы, но рано или поздно наступает момент, когда ты понимаешь, что победа - уже дело техники. Материальная база создана, все необходимые Чудеса Света у тебя в кармане, так что вопрос теперь только в том, с каким счетом ты выиграешь. Есть игроки, которые хотят побить какой-то рекорд, но для большинства игра утрачивает интерес.

Или возьмем другую "бесконечную игру", X-COM (любую из первых трех частей). Тут у нас тоже нет однозначности и предсказуемости. Каждая миссия протекает на новой карте, да и сами миссии случайны. Вы никогда не знаете, чем придется заниматься в следующий момент: исследовать обломки летающей тарелки, зачищать город или же отражать атаку инопланетян на вашу базу. Ну а в третьей игре ("Апокалипсис") и начальные условия (т.е. конфигурация города и возможных мест для ваших баз) случайны и непредсказуемы. Казалось бы, играй себе да играй, ан нет, после какого-то "-надцтого" прохождения наступает пресыщение.

Как вы, наверное, уже поняли, речь я веду о таком понятии как "реплейабилити". Но не только о нем. То, что создать игру, в которую можно играть до бесконечности и которая при этом не утратила бы привлекательности, нельзя, понятно. Собственно говоря, если бы это и было возможно, разработчики вряд ли на это пошли, ведь сделав такую игру, они бы тем самым лишили себя возможности создавать адд-оны и сиквелы. А именно они дают создателям игр верный кусок хлеба с маслом.

Сдается мне, что именно по этой причине в последнее время появляется так мало игр с нелинейным сюжетом. Сами подумайте, к X-COM'у выпустить дополнительный набор миссий нельзя (просто потому, что нет там этих миссий), а вот к Jagged Alliance очень даже возможно (и такие наборы миссий были – Deadly Game к первому и Unfinished Business ко второму). Ко второй "Цивилизации" были два фирменных набора сценариев - "Конфликты в Цивилизации" и "Фантастические миры Цивилизации", но особым успехом они не пользовались. А адд-он к "Альфе Центавра" и вовсе получился какой-то странный.

Недавно попалась мне на глаза такая формула счастья: "Мягкий диван, большой сладкий арбуз и "Три мушкетера", которые никогда не кончаются". Повертел я эту фразу так и эдак, и решил – подходит. Только вместо дивана нужно поставить кресло, вместо арбуза кружку пива, а вместо "Трех мушкетеров"... А действительно, какую компьютерную игру тут нужно поставить?

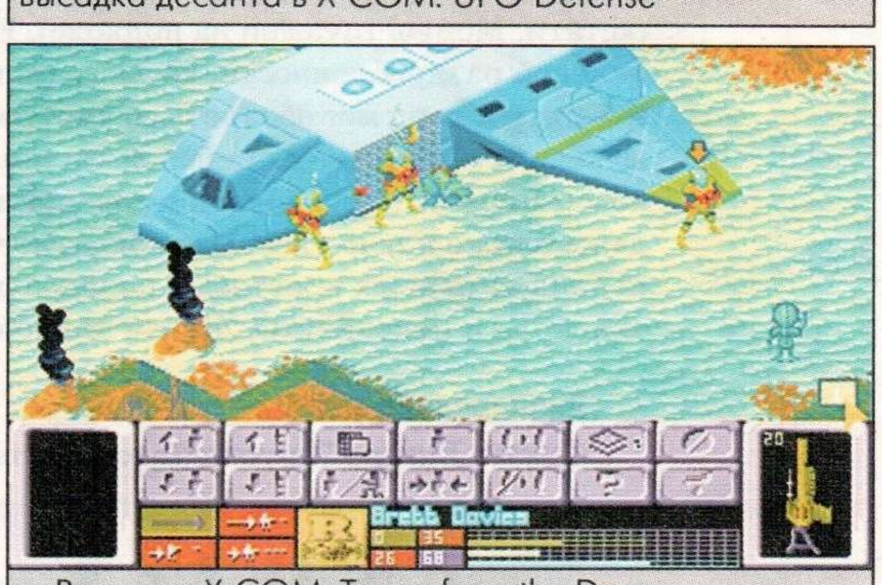
Как видите, тут интересы игроков, которым хотелось бы иметь одну игру на всю жизнь, расходятся с интересами разработчиков, которым нужно на жизнь как-то зарабатывать. Но вот что любопытно, именно это желание разработчиков жить хорошо и позволяет иногда игрокам продлить жизнь любимой игры.

Вспомните историю появления X-COM за номером два. Вышел он примерно через год после первого и был практически точным его повторением. Помню, что продавцы в пиратских ларьках на вопрос покупателей, чем вторая игра отличается от первой, отвечали: "В первой все происходит на суше, а во второй под водой". Но в действительности это было кажущееся различие, поскольку специфика боевых действий в подводном мире была никак не отражена (к примеру, бойцы и под водой продолжали передвигаться пешком, хотя логичнее было бы им плавать). Если же задуматься, какие были новшества, влияющие на геймплей, то на ум приходят всего два: возможность открывать двери, не проходя через них, и появление оружия ближнего боя (виброножей). Тем не менее, игра была встречена "на ура". Только-только игрокам начала надоедать первая игра, как появилось продолжение. С одной стороны, там все было точно так же, а с другой - все по-другому. Более того, когда еще два года спустя появился "Апокалипсис", многие игроки приняли его в штыки именно потому, что уж больно много там новшеств.

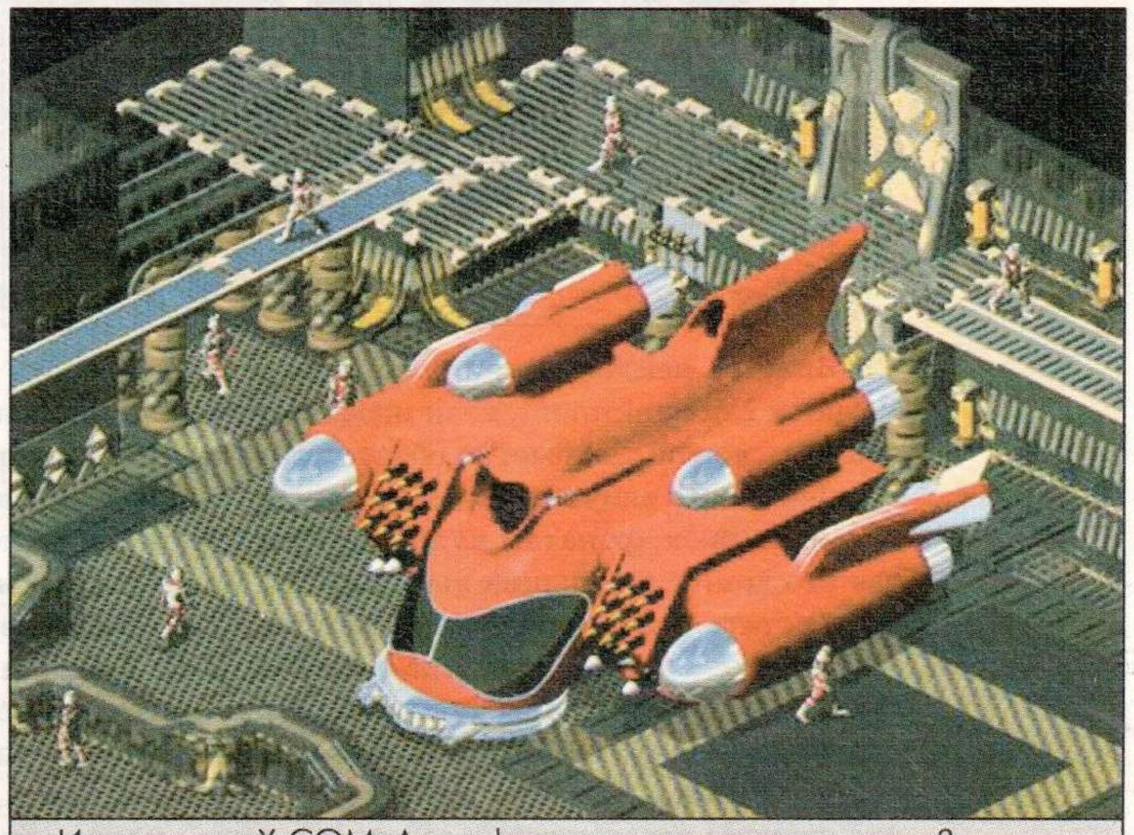
Ну а теперь, какой из всего этого следует вывод. Я думаю такой: клоны это не так уж плохо, а даже, наоборот, хорошо. Обоснование этого тезиса я приведу в следующий раз (лимит места под редакторское слово уже исчерпан). А пока брошу лозунг: "Даешь больше клонов, хороших и разных!".

Владимир ВЕСЕЛОВ

К вопросу о вреде прогресса, вот так выглядела высадка десанта в X-COM: UFO Defense



Вот так в X-COM: Terror from the Deep

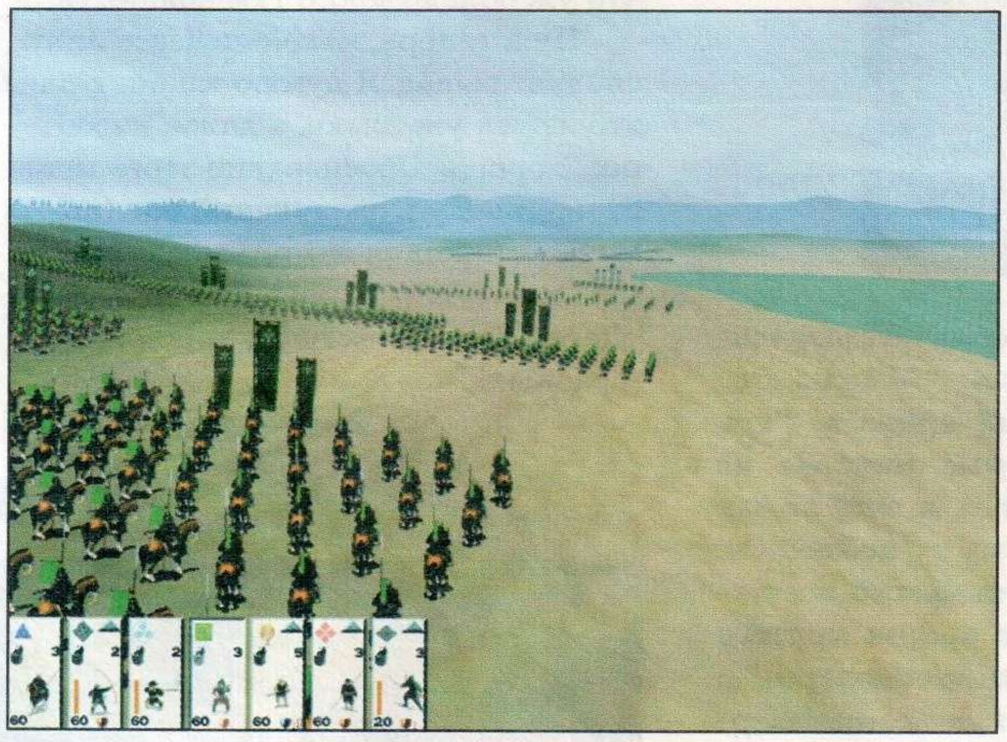


И наконец в X-COM: Apocalypse – ну и что лучше стало?

НОВОСТИ

Широко открытые глаза

Создатели Shogun: Total War переключаются с Японии на Европу



Не так уж часто разработчики стратегических игр обращаются к теме средневековья, при этом не сбиваясь в неуместную фэнтези. Даже популярная Age of Empires не обошлась без странных священников (те же маги, вид сбоку). В далеком прошлом Defender of the Crown и Medieval Lords, впереди Stronghold - негусто. В связи со сложившейся ситуацией не может не радовать известие о том, что в Creative Assembly начата работа над проектом Crusader Total War. Движок еще не сильно запылился (кстати, Mongol Invasion на подходе), Европа времен феодальной раздробленности, когда границы своих владений небогатый лорд мог обозреть со смотровой башни замка безо всяких оптических приборов, ничем не хуже средневековой Японии, а для большинства поклонников стратегий даже ближе и понятнее. Игра охватит четырехсотлетний период от первых крестовых походов до падения Константинополя и Реконкисты. Ждите подробностей.

Королевское дело

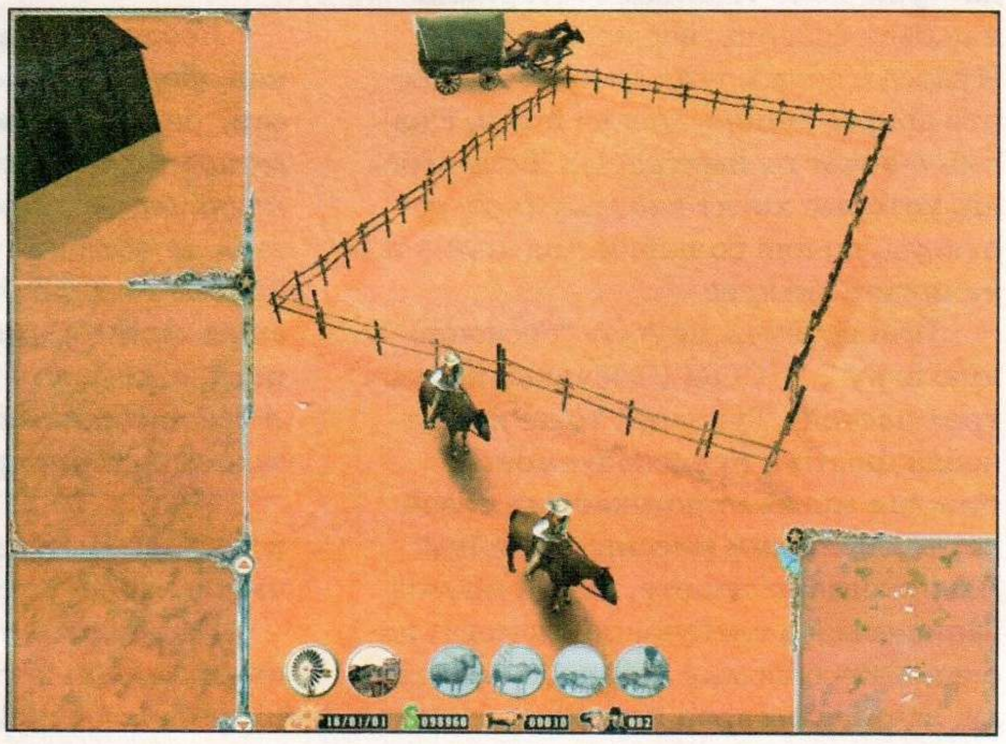
Сиквел Europa Universalis ожидается к Рождеству

Видимо, неплохо идут дела у шведской компании Paradox Entertainment, если игра, которую никак не назовешь массовой, так быстро обзаводится продолжением. Впрочем, чего тянуть, ведь никто не заставляет их писать новый движок, фанатам нужно совсем другое, и они получат это другое в больших количествах. Более ста наций готовы встать под наши знамена, вплоть до индейцев чероки и бушменов из дебрей Центральной Африки, впереди четыре сотни лет непрерывного исторически достоверного развития (с 1419 по 1820), Столетняя война и эпоха Наполеона, Жанна д'Арк и расцвет Поднебесной империи... Новая система исторических событий и тонны менее заметных непосвященному взгляду, но с нетерпением ожидаемых поклонниками изменений в геймплее, касающихся тонкостей управления подотчетным государством. Обновленный курс обучающих миссий и переработанный мануал позволят новичкам с меньшими трудностями приобщиться к шедевру. Возможно, проект продемонстрируют уже на ближайшей ECTS.

ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

Вперед, на запад

Анонсирована очередная RTS на тему колонизации Америки

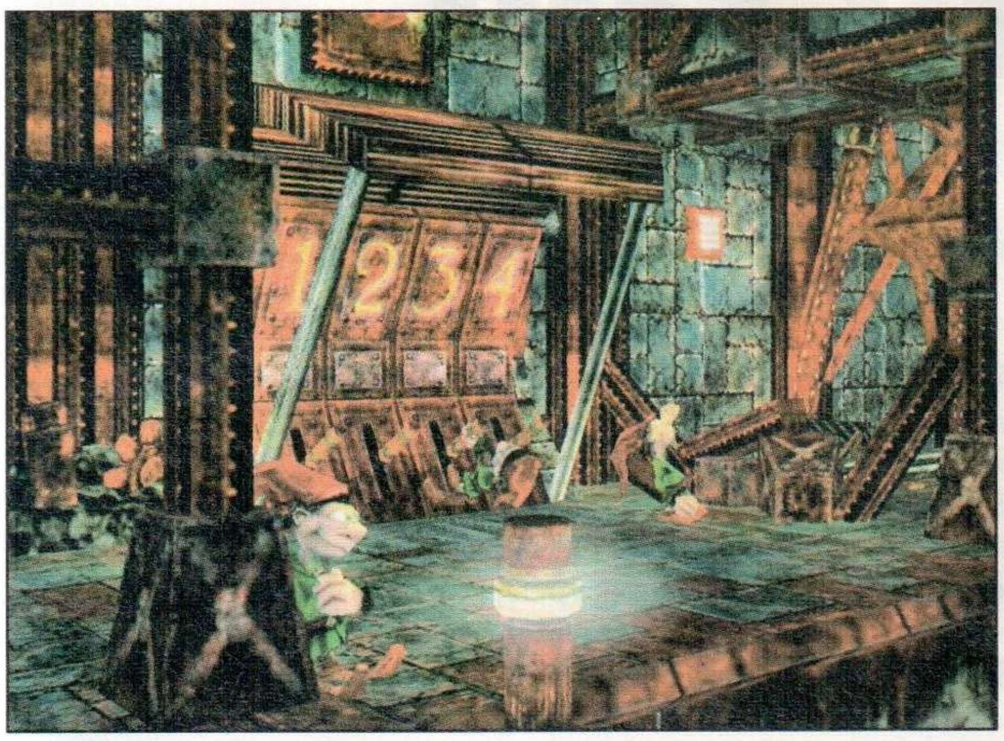


Периодически сразу нескольким людям приходит в головы одна и та же мысль о нехватке на рынке игр с какими-либо специфическими особенностями (скажем, стратегий про Дикий Запад). Как следствие, через некоторое время эти игры начинают появляться, как грибы-мутанты после кислотного дождя. В начале следующего года нам предстоит встреча с трехмерной стратегией Far West от немецких разработчиков из компаний Greenwood Entertainment и KRITZELKRATZ 3000, а издавать ее будет небезызвестная Phenomedia, выпустившая в свет игру про отстрел курицпсихопаток. Казалось бы, чего нового можно ждать от 3D RTS? Однако проект не так прост, как кажется. В игре много общих черт с градостроительными стратегиями, а комбат не сводится к банальному захвату рамкой всего военнообязанного населения и марш-броску в сторону ближайшей резервации.

Итак, сперва под нашим началом оказывается скромная скотоводческая ферма. Разведение крупного рогатого - одна из важнейших задач, это наглядно подчеркивает и предстающая перед нами на первой странице официального сайта филейная часть быка с клеймом. Нужно заботиться о процветании поселения и стада, а для этого необходимы охрана и надежные загоны с хлевами. Нанимаемые ковбои разнятся характеристиками, поэтому им нужно искать соответствующее применение. Скажем, человека, отлично стреляющего из винтовки, сажаем на крышу и назначаем снайпером, прирожденного кавалериста отряжаем в дозор, а крепких парней держим в салуне на всякий пожарный. Дальше – больше: с ростом поселка в нем появятся церковь и участок шерифа, водокачка, банк и даже железнодорожная станция, соответственно вырастут и стоящие перед нами проблемы. Обороняться придется как от индейцев, бандитов и диких животных, так и от организованных отрядов соседей. Передел собственности, что вы хотите... Скриншоты хороши, именно так могли бы выглядеть Desperados, будь они трехмерными. Вопрос лишь в том, не будет ли к моменту выхода игры нас воротить от очередной реализации ковбойско-индейской темы?

Белоснежка по вызову

Осенью Snowball поведает нам о тяжелой жизни гномов

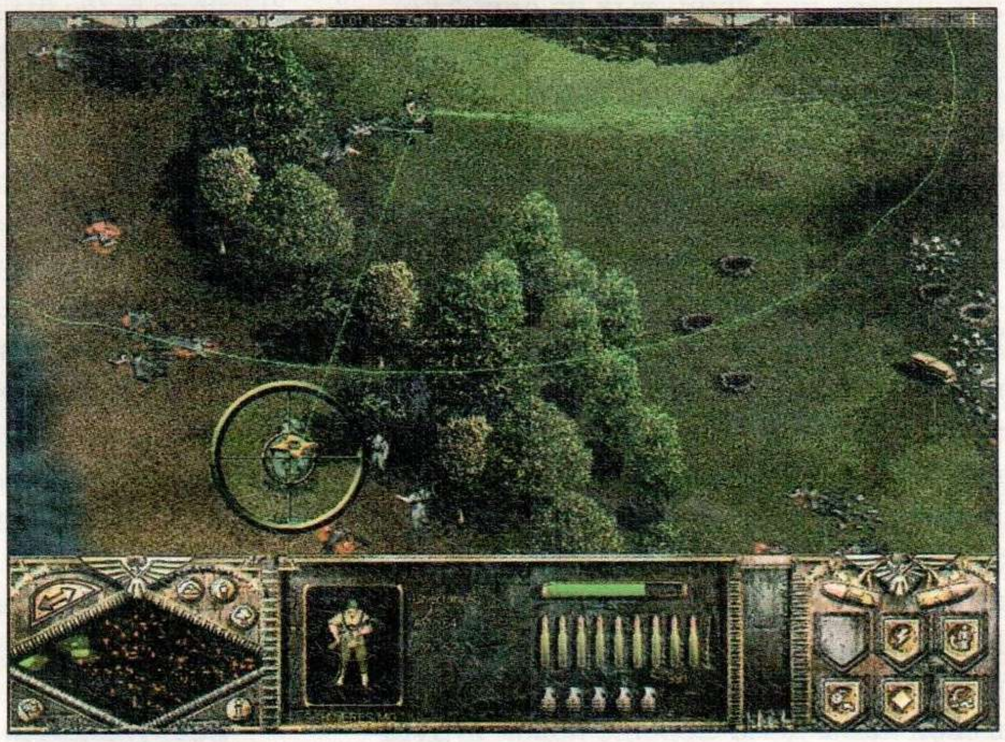


В России проект так и будет называться “Гномы”, на западе же эту игру зовут Wiggles. В ней нам предстоит встать во главе небольшого племени дварфов (так обзывают гномов англоязычные игроки) и отправиться с ним в долгое и нелегкое, полное опасностей и приключений путешествие к центру Земли с тем, чтобы по завету папаши Одина посадить на цепь злобную зверюгу Фенрира. Конечно, просто так волк себя лишить свободы не даст, поэтому в процессе продвижения по подземельям нужно изучать новые скиллы и технологии, развивать боевые умения гномов (карате, к примеру), создавать инструменты и машины. Жизни одного поколения не хватит для выполнения этой святой миссии, поэтому гномы должны, помимо тяжелой работы, плодиться и размножаться с тем, чтобы потомки были более приспособлены к тяготам путешествия. Придется рыть тоннели и возводить постройки на местах временных лагерей, сражаться с разнообразными монстрами (в ассортименте злобные драконы, тролли и прочая шушера) и выполнять квесты. Все это должно предстать в полном трехмере и будет наполнено юмором, шутками и прибаутками. В общем, игра напоминает одновременно Creatures и Dungeon Keeper – не самые плохие “родители”, не правда ли?

Рейнджер шагает впереди

CDV Software продолжает разрабатывать тему второй мировой войны

При изучении материалов по War Commander невольно начинаешь терзаться ощущениями “дежа-вю”. Судите сами, даже логотип явно стилизован под WarCraft, со скриншотов на нас смотрит этакий гибрид Sudden Strike и Squad Leader, а описание игровых возможностей неминуемо приводит к параллелям с Commandos. Итак, 6 июня 1944 года, известный каждому ребенку “D-Day”, Омаха-бич, отряд американских рейнджеров высаживается на негостеприимный берег под свистящие пули, мины, снаряды и бомбы. Primary objective – выжить в этом аду, дальше по ситуации. И таких ситуаций будет аж сорок, по паре десятков на компанию. Из Коммандос пришла идея специализации персонажей, но на этом сходство, пожалуй, заканчивается. Ведь бравых рейнджеров под нашим началом может быть до сорока человек, а по ходу боевых действий они набирают опыт и совершенствуются. По сути, перед нами чистой воды тактика, выполнять задания командования будем ограниченным контингентом, наштамповать новых солдат никто не даст. Движок игры впечатляет заявленными возможностями: тут и трехмерный рельеф с возможностью деформирования, и разрушаемые объекты, и честная физика, позволяющая устраивать такие события, как сход



лавин, и изменяющаяся погода, и честная смена дня и ночи с соответствующей коррекцией освещения... Как оно на самом деле будет? В Германии игра выходит уже в середине октября, даты же релизов в остальных странах пока неизвестны.

Борис, гроза американцев

Red Alert скатывается все глубже в пучину самопародии

На официальном сайте Red Alert 2: Yuri’s Revenge, аддона к хардкорной RTS Red Alert 2, появилось описание нового юнита. Зовут его Борис, это очередной облегченный вариант Тани, правда, с бородой, в шапке-ушанке и с голосом полностью опустившегося алкоголика. Всего 1000 золотых тугриков, заранее построенная радарная установка и Борис с радостью вольется в ряды ваших войск.

Kohan - бессмертен

Анонсирован аддон к Kohan

Компания Strategy First обнародовала детали грядущего аддона Kohan: Immortal Sovereigns.

Фичи:

- три новых кампании (30 сценариев);
- 25 новых героических юнитов;
- 30 новых спеллов;
- 30 новых технологий;
- два новых типа поверхности.
- улучшенный AI позволит компьютеру уверенней проводить атаки противника, выполнять маневры окружения и захода с фланга;
- расстановка триггеров в редакторе карт;
- мультиплеер получит новые настройки;
- полностью интегрированный чат.

Павел Шумилов, Игорь Бойко

ВЕСТИ С ПЕРЕДОВОЙ

Старшина Степанов

Плоский космос

Жанр	Strategy
Издатель	Ubi Soft
Разработчик	Fever Pitch studios
Дата выхода	Август 2001 г

В настоящем мужчине сокрыто дитя, которое хочет играть.
Ф. Ницше

Есть некоторая категория творческих людей, по-своему одержимых. Одержимых созданием своего мира, своей вселенной. Изначально к ним можно по-разному относиться и воспринимать как двинутых на одной теме фанатиков или гениальных творцов. Как бы то ни было и как бы мы не относились к подобным людям, они всегда готовы поделиться с нами своей вселенной. Ведь места в ней на всех хватит, не так ли?

Вам что-нибудь говорит имя Крис Робертс? Если да, то, наверное, будет интересно узнать, что под патронажем этого "звездного странника", обосновавшегося в небольшой компании Fever Pitch, выходит стратегия. Ну а воевать нам предстоит... Догадайтесь где? Правильно, в открытом космосе. Признаюсь, я большой любитель жанра научной фантастики и, заполучив в свои лапы демо-версию новой игрушки, поспешил домой смотреть, что же такого нового придумал создатель саги Wing Commander, теперь уже в жанре стратегии.

Графика и все такое

Первое впечатление от того, что я увидел, было почти убийственным. Во-первых, стратегия, все действие которой происходит в открытом космосе, ПЛОСКАЯ. Понятно, да? То есть Homeworld уже довольно давно вышел, и тут вдруг появляется космическая стратегия (назовем этот поджанр так), где тот участок межзвездного пространства, в котором нам предстоит оперировать, представляет собой плоское поле, которое даже нельзя масштабировать и крутить хотя бы по одной оси. И по этому плоскому пространству, как по морю, плавают какие-то лоханки, которые изображают бороздящие звездные просторы космические фрегаты, корветы и прочие дредноуты. Если с последними еще ничего (они похожи на китообразных), их нетрудно разглядеть и взять под контроль, то вот с, допустим, корветами просто беда. Это даже не кильки в томатном соусе, а что-то еще более мелкое. Разглядеть и выловить среди всего остального флота подобную козявку чрезвычайно сложно, и поначалу приходилось закидывать "невод" - зацепив рамкой разношерстный кося... гм, пардон, флот, водить его по плоским галактическим далям большой толпой.

Понятно, что первое впечатление от игрового процесса было довольно грустным, и в голове уже вызревала разгромная статья. Но, с другой стороны, каток здесь не поможет, так как все то, что нам, привыкшим к полному 3D, надо было бы давить, уже и так плоское. Да, к тому же, что-то мешало вынести окончательный вердикт и указать большим пальцем вниз. Возможно, имя создателя Wing Commander, от которого все же трудно было бы ожидать лажи в изображении космических баталий и такой откровенной наглости в наше тотально акселерированное время. Возможно, все тут не так просто. Так или иначе, но пришлось вылететь на командном шаттле к месту действия Frontier wars и самому вникать во все тонкости стратегического управления звездной эскадрой.

Вооруженный взгляд

Начнем с того, как устроен мир во вселенной Frontier wars. Хотя карта и плоская, но не стоит искать неприятельскую базу в противоположном углу. Она находится в одной из соседних систем, попасть в которые можно через warmholes, а попросту - дырки в пространстве. Хотя корабли и могут пролетать через эти ворота, но любая сторона может повесить на них большой амбарный замок, построив Jump Gate, которые будут пропускать через себя только свои корабли и не пускать чужие. Все было бы ничего, но эти ворота будут торчать сразу с двух сторон, и врагу ничего не стоит их атаковать со своей стороны. Так что здесь все весьма интересно и не так уж просто.

Для ведения войны потребуются ресурсы, которые в игре делятся на три вида: руда, газ и люди. Руду харвестеры собирают в астероидном поле, газ – в туманностях и газовых скоплениях, а людей вербуют на планетах земного типа, соорудив специальную постройку. Да, как и в большинстве стратегий, звездную эскадру, которой вам предстоит громить врагов, надо вначале построить, а значит, все начинается со строительства базы. Однако в нашем случае все решено весьма своеобразно. В каждом участке космического пространства на карте есть планеты, на орбите которых можно возводить всевозможные постройки, некоторые из которых могут занимать до четверти радиуса планеты. Не будем придираться к реализму, потому что стратегия у нас космическая, значит, и размеры тоже космические. Если места под новую постройку на планете уже нет, то ищем по округе другую планету, где и возводим то, что нам нужно. А нужно нам, прямо скажем, много всего. Вы даже не представляете, сколько всего требуется для постройки полноценной космической эскадры. Вы думали, что достаточно построить лишь верфь? Ха! Как бы не так. Если хотите иметь в своем распоряжении все типы кораблей и возможность сде-

лать из них настоящих монстров, то по самым скромным расчетам вам понадобится возвести Ballistics Lab, Advanced Hull Factory, AWS Research Lab, Displacement Lab, Propulsion Lab, Naval Academy и Squadron Hangar, где будут производиться все необходимые научно-исследовательские разработки. В одной лаборатории будут думать над более прочной броней, в другой выдумают энергетический щит, в третьей разработают лазерную пушку помощней, в четвертой... Но построить эскадру – это еще только полдела. Необходимо следить за тем, чтобы каждый дредноут или ракетный крейсер был снабжен боезапасом, а для этого существует продуманная система снабжения. Есть как стационарные точки "дозаправки", так и корабли снабжения, которые будут автоматически снаряжать все юниты в радиусе своего действия. Надо сказать, что и этот параметр апгрейдится тоже. Не забудьте еще возможность ремонта поврежденных в боях кораблей в специальных доках и т.д. Так что экономическая часть здесь проработана весьма серьезно. А как у нас обстоят дела непосредственно с боевыми действиями?

С одной стороны, все кажется довольно простым: оппоненты "ходят друг другу в гости" через Warmhole и противоборство очень сильно напоминает армрестлинг, где узлом сосредоточения усилий как раз и служат дырки из одной системы в другую. Другое дело, когда таких дыр несколько и неизвестно, откуда вражье войско попрет. Так как есть некие ограничения на количественный состав флота, то не так уж и просто понять, идти ли походом на супостата или занять глухую оборону. Особенно, если противник не один. Не стоит забывать и о линиях снабжения, которые заметно удлиняются при дальнем походе, необходимости периодически чинить эскадру, создании плацдармов во вражеской системе и прочие действия, превращающие простенькую на вид стратегию в довольно многообразное по средствам и возможностям действо. И это при том, что я рассказал лишь о базовых элементах этой игры, так как это все же превью, а не гайд. А ведь еще есть возможность перепоручать бОльшую часть забот по управлению флотом адмиралам, которые быстренько наведут порядок на палубе да еще будут вовремя докладывать вам о необходимости пополнить боезапас и провести ремонт. Есть еще три вида стационарных огневых точек, включая устрашающую Ion Cannon, бьющую через всю карту, специфику полета и стрельбы в газовых туманностях и астероидном поле, возможность захватывать вражеские корабли и базы и еще целая куча моментов, которые при первом взгляде вроде как и не видны. А когда начнешь вживаться в роль командующего флотом, понимая суть происходящего и четко видя все нюансы стратегических и тактических возможностей, когда увидишь, как из дюз даже самых мелких корабликов при ускорении вырывается поток раскаленных газов, а с карриеров стартуют крошечные истребители, то куда-то исчезает первоначальный скепсис и пренебрежение. А как взрываются огромные дредноуты!

Завершаем

В итоге очень трудно вывести, что называется, сухой остаток. С одной стороны, игра не стремится изо всех сил понравиться игроку, показывая все свои "ускоренные" красоты и полное 3Д. Но, в то же время, Frontier wars не такая уж простая и плоская игра, как это кажется на первый взгляд. Если хотите, трехмерность и объем здесь добавляет не пространственная геометрия, а продуманность, тщательная и скрупулезная проработка того, что называется строительством космического флота и ведения боевых действий оным. Впрочем, от Криса Робертса этого и следовало было ожидать. Если не слишком сильно упираться в условность игрового процесса и графическую визуализацию, то в Frontier wars можно найти добротно сделанную стратегию. Не шедевр, совершающий революцию в своем жанре, но крепко сбитый, и по-своему оригинальный середнячок.

Посему каток Сергеича я пригонять не буду и посоветую повнимательнее приглядеться к этой игре, если она попадется вам под руку.

P.S. Да, совсем забыл, судя по меню, которое есть в демке, в игре будут видеовставки и, надо полагать, сюжет. Лично мне было бы любопытно посмотреть, что такого "замутил" Крис Робертс после своей саги Wing Commander.

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

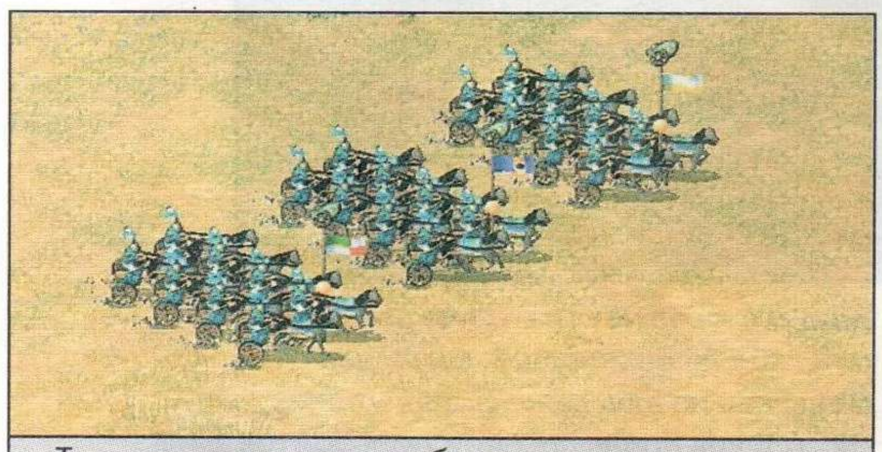
Ну что тебе сказать про Сахалин

Иван "Песчаный Тушкан" Юдинцев

Платон мне друг, но истина дороже.
Аристотель по поводу существования Атлантиды

Жанр	City building
Издатель	Sierra
Разработчик	Impression games
Требуется	Pentium166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium266, 64 Mb RAM

Рейтинг add-on



То не громы гремят в небесах,
То не боги решают, кто прав,
То вперед боевые летят колесницы,
Направляемы твердой атлантов десницей.

Те, чьи TV-приемники имеют возможность принимать телеканал СТС, хоть раз наталкивались на очень популярные (в смысле очень ненаучные) телесериалы производства США "Геракл" или "Зена – королева воинов". Для тех счастливчиков, что не имели удовольствия ознакомиться с данными видеоопусами, скажу лишь, что это яркий пример зашоренности и необразованности среднего американца (ведь хавают же и продолжения просят, слепцы). Геракл там больше всего похож на молодого Конана, ходит в кожаных лосинах и является современником Цезаря, который, в свою очередь, оказывается младше своего приемного (по некоторым источникам) сына Брута, а армия, осаждающая Трою, вооружена алебардами и тяжелыми арбалетами. Причем подобных ляпов по сорок штук на сорокапятиминутную серию. Ну, в общем, картина – полный абзац.

"К чему все это предисловие?" – возникает резонный вопрос. Да к тому, дорогие и уважаемые, что творение Impression Games под названием Poseidon: God of Atlantis в плане соответствия историческим реалиям ненамного ушло от самого Zeus'a, который является достойным продолжателем дела Зены.

Весь покрытый зеленью, абсолютно весь

Дело происходит на благословенном острове Атлантида. Виноградные плантации и рощи оливковых деревьев перемежаются апельсиновыми (а вы как думали?) зарослями, тучные стада овец и коров, слоны в качестве тягловой силы для особо тяжелых грузов. Все это круто замешано на плоско-детском, истинно американском юморе и окружено пряничномультяшной графикой. От брата Зевса Посейдон радикально отличается лишь цветовой гаммой жилых массивов, все остальные же визуальные особенности обнаруживаются с трудом и лишь при помощи сильной оптики.

Более существенные изменения произошли в экономической модели (правда, "большими" их можно назвать лишь по сравнению с вышеупомянутыми "революционными" метаморфозами графики):

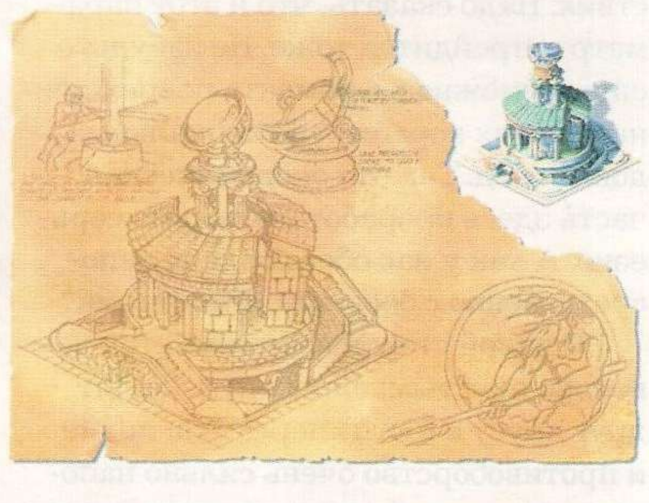
- коз заменили коровы, причем последних стали просто есть;

- серебро, как и прежде, большая редкость, зато присутствует некий красный металл orichalic. Для справки: ни один из преподавателей кафедры металловедения Московского института стали и сплавов не смог рассказать мне, какие у этого "орихали-ка" основные свойства. Впрочем, что с них взять, они даже номер эллириума в таблице Менделеева вспомнить не смогли;

- обычный белый мрамор дополнен теперь еще и черным (кроме цвета, иной разницы не обнаружено);

- ну и, конечно, упоминавшиеся выше цитрусовые, низведенные до уровня повседневной пищи.

Вот, пожалуй, и все, что можно, не кривя душой, отнести к разряду нововведений в экономической сфере (особая порода, ныне не известных, атлантических слонов в счет не идет).



Не все так плохо в датском королевстве

Отрадой для души стало осознание того, что создатели игры вспомнили о науке. Не радуйтесь, дерева технологий нет и не предвидится, его с успехом заменяет скриптовое запрещение на строительство каких либо сооружений в определенные моменты компании. Просто нишу физкультурно-театральных строений заняли научные. Роль культурного развития населения взяли на себя учителя, химики, астрономы и работники музеев. И это есть хорошо, так как, помимо мускулов и хорошо подвешенного языка, неплохо бы иметь и чего-нибудь в голове. Правда, с уходом культуристов исчезли из игры и панэллинические (кто не понял: всегреческие) игры, в том числе и олимпийские. Но, как говорится, не разбив яиц, каши не сваришь.

Радость сердца моего

А вот за что хочется и руку пожать авторам, так это за военную реформу, произошедшую со времен Zeus'a. Ну никак не мог я взять в толк, почему основу армии греческого полиса составляют "псевдопращники", т.е. мужики, вооруженные камнями, но метающие их вручную. И хоть кто-нибудь объяснит мне, почему прирожденный пехотинец, залезший на коня в своей тяжелой кирасе и с огромным щитом, вдруг обретает преимущество перед более разумными товарищами, оставшимися в родной стихии. Атланты в этом плане оказались гораздо разумнее своих потомков-эллинов. Вместо убогих камнеметчиков в их войсках имеются вполне приличные лучники, а нишу перепехоты-недокавалерии занимают вполне исторически обоснованные колесницы. И подобный то ли прогресс, то ли регресс не может не радовать мое сердце, и именно этому будет посвящено обещанное ранее ворчание.

Мне скучно, Бес...

Да, бывали такие времена и во втором Цезаре (три раза Ку), но это было бездействие на грани финансового краха. Здесь же слова "крах" и "финансы" являются грамматически не совместимыми. Денег либо просто много, либо добрый правитель щедрой рукой одаривает вас новыми кредитами под "честное слово".

Одно из откровений, открывшихся мне во время медитаций на Poseidon'ом (а также прочими Клеопатрами), заключается в том, что быть хорошим градоначальником очень скучное дело. Частенько наличествует изобилие продуктов и товаров, а иногда случается и кризис перепроизводства. Это когда вы создаете больше, чем можете потребить или продать, и приходится подрывать экономику соседей, раздаривая излишки направо и налево (а те, дурачки, еще и "спасибо" говорят). Но ведь до подобного выверта авторы додумались не сразу, и в C3 приходилось просто выкидывать излишки.

Зато теперь все всем довольны, любой житель при встрече начинает рассказывать, как он Вас любит, союзники тоже регулярно в любви признаются... Тишь да гладь, болото, да и только. Если в такой момент в город врываются войска супостатов или, на худой конец, является враждебно настроенное божество с целью напакостить, монстрюгу злобную наслать, то хочется с воплем радости броситься встречать дорогих гостей, провести их по всем достопримечательностям, чайком напоить. А в голове бьется мысль о том, что в Simcity годзиллы и землетрясения были полностью подвластны мэру...

Deus ex Machine

Попыткой хоть как-то подогреть интерес и укрепить слабеющие позиции можно считать появление в Poseidon'е редактора, нет, даже не миссий, а целых компаний, снабженного мануалом в полсотни страниц. Редактировать и изменять можно ВСЕ аспекты игрового процесса, кроме самых фундаментальных типа графики, алгоритмов поведения и тупых шуточек жителей. Описывать редактор не имеет смысла. Очень удобен, осваивается быстро и, вообще, крайне дружелюбен к уже даже не игроку, больше подходит слово "пользователь".

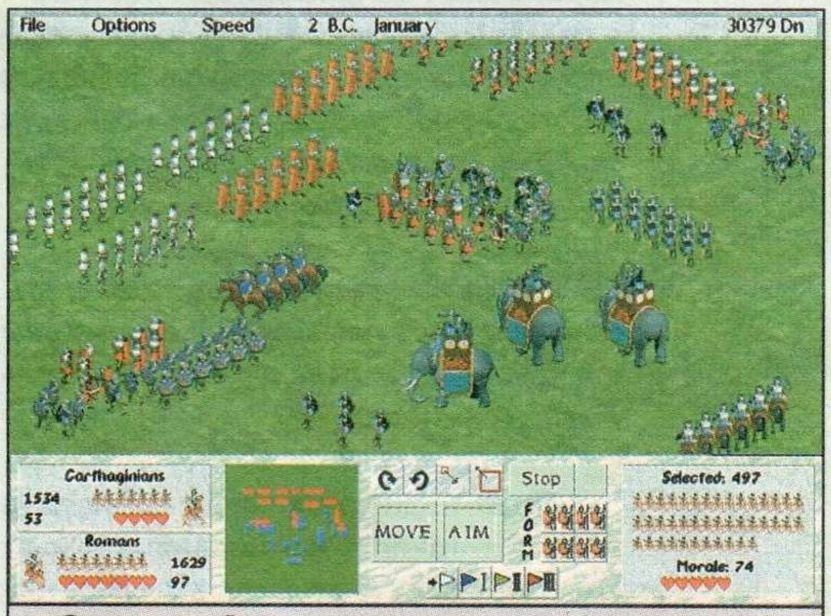
Это, конечно, не сильно спасает общее положение, но подобный ход может продлить жизнь игры на вашем винчестере. Все-таки созданное своими руками ценится высоко и убивается крайне неохотно.

Еду домой не доставили, вот и сваливает народ. Нет бы самим на рынок сбегать

Да, были люди в наше время

Когда твоя целевая аудитория – это поклонники Sim-Live (весь спектр продукции), то поневоле начнешь скатываться от производства коллекционной продукции к лубочно-бижутерийной. Но, право слово, нельзя же так наступать на горло собственной песне в угоду презренному металлу.

Игра Caesar II была прекрасна как натуральный французский коньяк: добросовестной выдержки стиль, сбалансированный аромат трехуровневого управления, сложный букет управленческих тонкостей и неповторимая особенность (пешеходы на улицах стали не деталями интерьера, а полноправными действующими лицами). Чтобы не погрешить против истины, надо заметить, что вторая часть была всего лишь сиквелом первой, но до чего же удачно получилось. Третьей части ждали с замиранием сердца, уже чувствуя на губах дубовый вкус классики. Но, о ужас и разочарование, в бутылке из-под "Наполеона" оказался "Слнчев Бряг".



Старичок Caesar II и его тактический режим

От отца сынулька унаследовал лишь идею с активными жителями. Все остальное было подвергнуто жесточайшей цензуре под девизом: "Барби это не поймет, дядя это уберет". Управление, прежде разделенное на три части (город, провинция и управление сражением), было свалено в одну кучу. И пусть бы так, но тем самым была убита одна из "плюшек" игры: тактические бои, являвшие нечто среднее между RTS и Wargame'ом. Графика сильно омультяшилась, хотя и сохранила прежнюю выдержанность стиля. Зато экономическая модель, несмотря на возросшее количество производимых товаров, упростилась неимоверно за счет безумно (в смысле "без ума") продуманной торговли. Управление, хвала Юпитеру, несколько улучшилось, как и местами геймплей, но картина в целом была удручающей.

Известие о готовящемся к выходу Фараоне несло в себе червя сомнения и страха. А ну как опять прокол. Пессимисты оказались правы, тот же бренди, пытающийся выглядеть чем-то большим. Хотя нет, не тот же, юморок, прорезавшийся в третьей части Цезаря, стал еще более плоским да графика еще более карамельной.

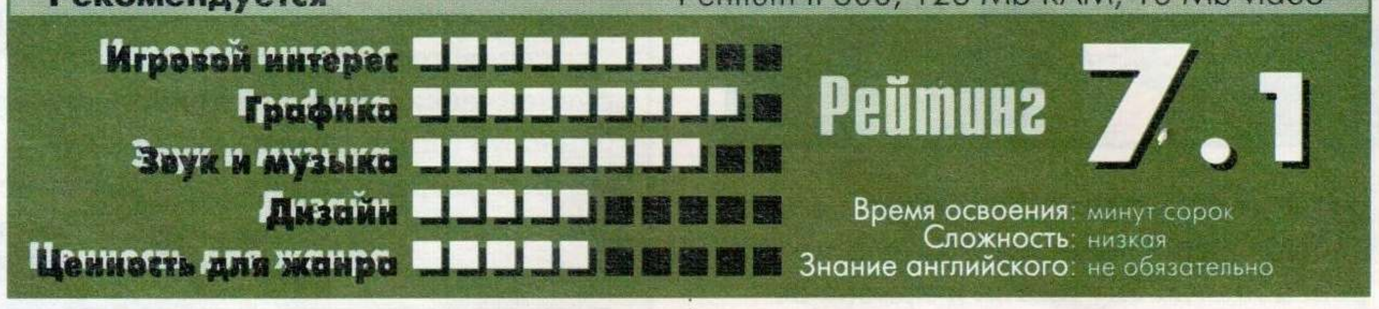
От Зевса уже не ждали ничего хорошего, поэтому, когда очередной продукт оказался всего лишь настойкой на тараканах, ветераны даже не удивились, зато наигравшиеся до отрыжки в The Sims неофиты восхищенно поцокали языками и выложили денежки за изнасилованную историю Древней Эллады.

НАПРАВЛЕНИЕ ГЛАВНОГО УДАРА

Иван Жилин

Друзья мои, я опечален

Жанр	Real-time tactics
Издатель	Microsoft
Разработчик	FASA Interactive
Требуется	Pentium 266, 64 Mb RAM, 8 Mb video
Рекомендуется	Pentium II 300, 128 Mb RAM, 16 Mb video



Пришла нужда постучать по дереву - обнаруживаешь, что мир состоит из алюминия и пластика.
Закон Флагга

Ничто не стареет так быстро и не забывается так скоро, как рекламные ролики. Уж не знаю, помнит ли большинство читателей того колоритного Распутина, говорившего с сильным немецким акцентом и знаменитого также выражением "Я вам подмигивАю" (и ведь подмигивал, собачий сын, если, конечно, бутылка и ее содержимое не были произведены на чудном вино-водочном заводике им. Корейко, Малая Арнаутская, 13), но это и не столь важно – суть моих впечатлений вполне передается заголовком статьи.

Но не надо решительно зачислять MechCommander 2 в так называемый "отстой", как бы этого не хотелось иным ретивцам, ибо, как ни крути, а игра как минимум неплохая. Но, увы и ах, не оправдывает она ожиданий и, еще раз "ах" и еще много-много раз "увы", слишком малым отличается от первой части. За что и будет подвергнута мной разгромной критике.

Летом во всех кинотеатрах...

Разочарование начинается практически с самого начала – с ролика, открывающего кампанию. Да, было известно, что на съемки интро были выделены куда меньшие средства, чем в случае с MechWarrior 4, но, мама моя, разве я ожидал такого? Вместо того шедевра, которым открывалось действие MC (а я повторял и еще раз повторю – более шикарной заставки игровая история не знает, ибо тогда нам было показано небольшое десятиминутное кино, напряженное, красивое, наполненное спецэффектами, с экшеном, джибзами и счастливым концом, с классной фразой Don't think, mechwarrior, find out!, с прилично играющими актерами наконец - кино, из которого можно было сделать мощный блокбастер на часа полтора-два, и собрал бы сей фильм весьма и весьма приличную кассу, и вышел бы уж никак не хуже какого-нибудь томб-райдера, хоть там и Анджелина Джоли), нам показывают нечто, по качеству уступающее заставке из MW4 (!).

Оформить все действо под репортажи межзвездных новостей было неплохой идеей и даже неплохо реализованной, но фокус в том, что главное в любой заставке игры по BattleTech – замочка, в которой по возможности большое количество роботов долбят друг в друга из всего наличного оружия и поганят взрывами мирный ландшафт. Тут тоже есть мехи, но немногие кадры с их участием сделаны на движке игры, а это плохо. Удачный ролик получается только тогда, когда сам engine является супергениальным и супер же передовым, а в нашем случае он просто хороший. Вот и вышло так, что заставка, фирменная фишка любой игры под эгидой FASA, впервые со времен MW1 (ну, в нем интро и не было практически) вышла полностью провальной.

Создатели обещали отыграться на промежуточных роликах и брифингах к миссиям, но они компенсируют неудачную заставку слабо. Брифинги получились лучше, чем ублюдочные монологи в MW4, хотя местами чувствуется, что актерское мастерство исполнителям ролей никто не преподавал. Остальные ролики тоже ничуть не лучше, и везде, везде нет мехов, которые бабахают друг в дружку. Некрасиво, дешево и ничуть не сердито. Максимум тройка, причем с минусом.

Едем дальше и натыкаемся на сюжет, который, впрочем, ничем плохим не замечателен, равно как и хорошим. Обыгрываемая в который раз тема гражданской войны Штайнера и Давиона (штайнерцы как обычно выставлены в негативном свете), в которую малость вмешались Ляо и местные жители. Имена вам ничего не говорят, ибо вы не фанат вселенной BT? Не расстраивайтесь: сюжет жесткий и прямолинейный, и выбирать себе "хорошую" или "плохую" (Evil is Good! Let's play Liao!) сторону не придется, все сделают за вас. Правда, сама по себе история любопытна и позволяет поиграть за всех участников конфликта.

С финтифлюшками все. Финтифлюшки, если вы внимательно читали, так себе. Переходим к водным процедурам.

О свежести осетрины

Более всего в играх, в сериалах особенно, а в стратегиях вдвойне, раздражает меня топтание на месте, отсутствие прогресса и свежих идей. ОК, пусть это будет не стратегия, а "тактика", хотя все равно это поджанр и специфическими законами он не отличается. Так вот, когда геймплей сильно не меняется от серии к серии – это плохо.

Увы, увы-увы-увы. Несмотря на решительную смену антуража, на новые возможности, предоставленные полностью трехмерной графикой (о ней разговор отдельный), игровой процесс до колик в животе напоминает первую часть. И это плохо вдвойне, сейчас объясню почему.

Во второй части мы играем за наемников – ребят, для которых война это всего лишь бизнес и способ заработать, ребят, не лезущих в политику и спокойно и профессионально работающих на тех, кто платит больше и регулярнее. Учитывая, что местом действия была выбрана Марка Хаоса, можно было ожидать множество контрактов от основных домов, имеющих интерес в регионе; от корпораций, пытающихся защитить свои заводы и фабрики; от бандитов и революционеров, борцов за независимость и прочей шушеры; можно было ожидать торговли и прыжков по всем планетам охваченного вечной войной сектора. В общем, join the mercenaries – see the space, если перефразировать давний рекрутский лозунг американской армии.

Ожидать мы вольны, чего угодно, а вот что нам подадут – история другая. Другая, но повторяющаяся: если в MC действия регулярной армии отчасти напоминали наемнические (они были вынуждены покупать мехов, оборудование и пилотов), то в MC2 наемники работают, как солдаты, – появляется руководство, дает миссию, миссия выполняется. Никакой торговли, обсуждения условий контракта, никакой грызни за каждый цент. Учитывая, что хозяева меняются исключительно по прихоти сюжетной линии, структура прохождения остается такой же, как в MC, - жесткой и прямолинейной. Все, кто мечтал о соединении концепций MW1 или MW2: Mercenaries и мехкоммандера (включая меня), могут спокойно пойти покурить (кстати, неплохая идея).

Разумеется, некие атрибуты наемнического быта есть (им платят денежки, за кои можно купить мехов), но этим все и ограничивается. Покупка же машин на рынке в большинстве случаев не нужна совершенно, и общий смысл денег также потерян. В MC и то игрок был куда более зависим от ресурсов.

Разумеется, не обошлось и без вездесущей полной кастомизации роботов, хотя тут нет смысла жаловаться: то, что хорошо для маньяков вселенной BT, не подходит тысячам и тысячам нормальных людей, которым тоже хочется погонять мехов по долинам и по взгорьям. В превью я надеялся, что кастомы оправдают, хотя бы добавив в игру побольше омнимехов, но - увы – из сфероидных машин такого класса в MC2 попал только Men Shen (и коллеги из конкурирующих изданий наконец воочию убедились, что он никакой не Menschen).

Кстати, компания Wizkids уже объявила, во что превратится BattleTech под ее руководством в 2002 году. Это будет CMG – Collectible Miniature Game, аналогичная уже активно и успешно продаваемой ими Mage Knight Rebellion. Фокус игры снова сместится на мехов, королей войны, способных одним своим появлением изменить ход боя.

Кстати, хотя настройка и выглядит более продвинутой, чем в MC, на деле она такая же. Если раньше в робота забивалось оружие, исходя из веса, то теперь из объема – только-то и делов. Стал более очевидным фактор нагрева (он учитывался и в первой серии, только довольно скрытно), но действительной похожести на "настольник" или хотя бы симулятор достичь не удалось. Ведь там основной смысл в том, что машина может перегреться и именно правильный баланс жара и холода, а не тупой выбор абсолютно не греющейся конфигурации является залогом успеха.

Авторы частично использовали опыт MW4 и число мехов, на которые можно поставить прыжковые двигатели, ограничили, хотя и довольно странным образом. Вот скажите мне, откуда это на "Горбуне" взялись джамп джеты, а? Отродясь, во всей Внутренней Сфере не было ни одной конфигурации ханчбэка, способной прыгать, а Hunchback IIC есть клановский рефит и может быть сброшен со счетов. А, кстати, чем объясняется тот факт, что все роботы прыгают на одинаковые 125 метров? Это уже не говоря о том, что только скорость бега у машин отличается, а ходят пешком они одинаково медленно. И, заметьте, это не придирки фаната, это вопросы, которые задаст любой логично мыслящий человек.

А обидно то, что опыт MW4 был использован не до конца. Если помните, в последней части симуляторного сериала использовалась оригинальная система, учитывавшая вес, объем (пусть грубо, но тем не менее) и, самое главное, тип оружия! Так одним выстрелом были убиты и супер-манчкинские конфиги, и стали ясны преимущества омнисов, и сама кастомизация перестала быть столь наглым плевком в лицо настольной версии. Увы, увы (я не слишком часто говорю "увы"?), как уже сказано, только объем имеет значение. Из положительных моментов также упомяну, что количество боезапаса увеличили и теперь его хватает довольно-таки надолго.

Чтобы закончить разговор о, так сказать, внешних, обрамляющих сторонах геймплея, скажу, что хотя бы пилоты у них получились интересные, даже лучше, чем в первой части. Навыки "jumping" и "sensors" исчезли, зато появилась куча перков, позволяющих куда лучше персонализировать героев. Ну, а для полного счастья им еще и ленточки с медальками дают, пусть немного глупо и малореалистично (с какого это бодуна каким-то второразрядным наемника медали с орденами?), зато красиво.

Вот теперь точно переходим к водным процедурам.

Ветры трехмерные веют над нами

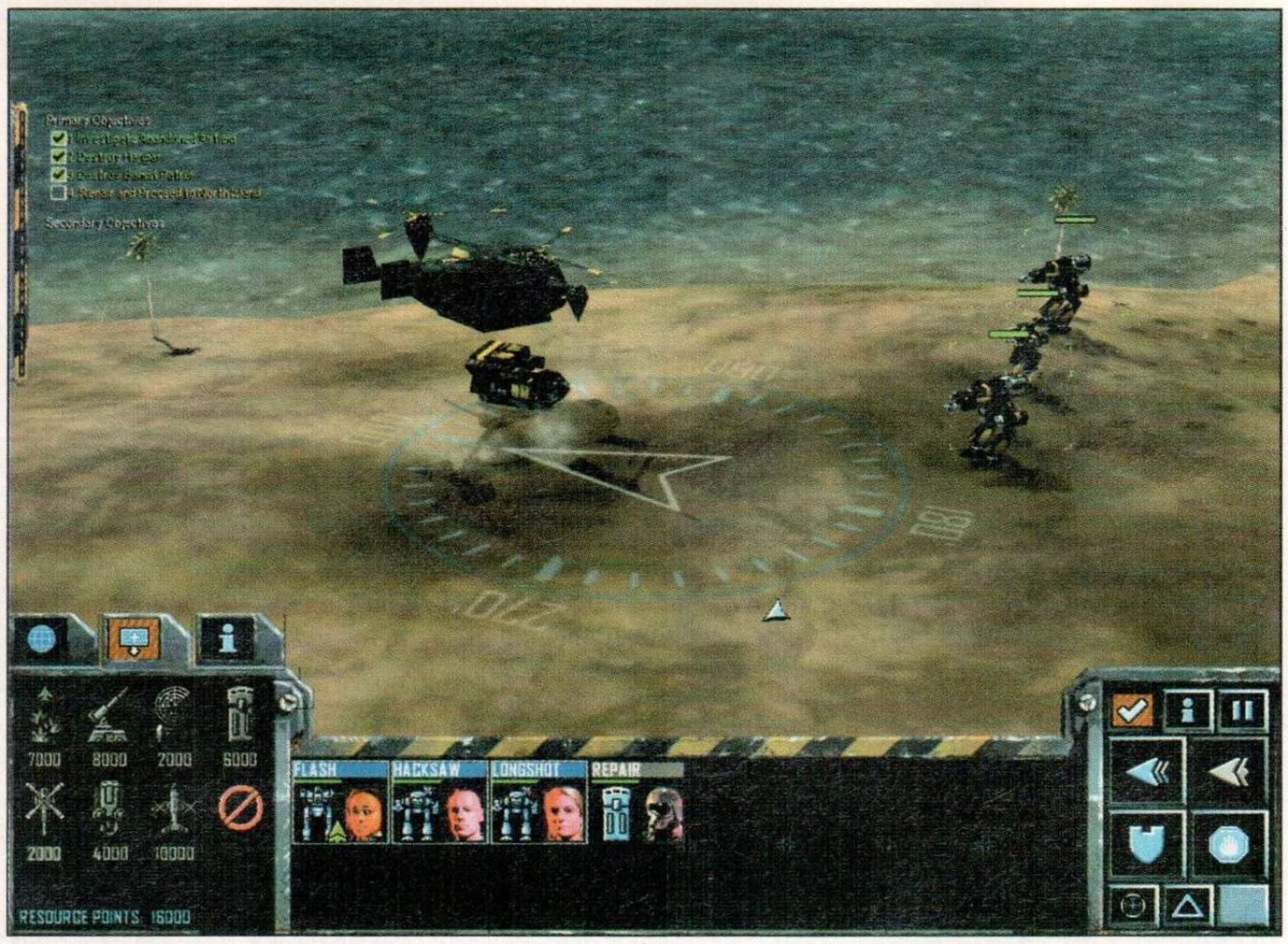
Из всех искусств для нас важнейшим является что? Правильно, трехмерность. Но только в том случае если она: а) оправдана геймплейно; б) красива; в) не тормозит; и г) снабжена удобной в управлении и богатой на функции камерой.

Что касается первых пунктов, то полностью трехмерное окружение MechCommander 2 не вызывает нареканий. Горы и долы блокируют line of sight, позволяют реализовать в полной мере игру с контактами и дают немало тактических возможностей. Более того, все это отлично нарисовано (не супер хай-класс, не Макс Пэйн, но более чем достаточно для получения эстетического удовольствия) и работает быстро. Правда, миссии грузятся довольно долго, но это вполне можно потерпеть. Единственный упрек – мехи вышли мелковатые. И деталей не разглядишь, и впечатления нужного они не производят. Ну, еще чрезмерное количество ночных, и утренних, и вечерних – короче, темных миссий раздражает. Без освещения красОты движка теряются, а играть становится темно и неудобно, потому как, может, я нюхаю и слышу-то хорошо, но что от того толку, когда ничего не разглядишь на мониторе?

Камера... Вот она малость подкачала. Управление-то удобное, спору нет, а вот свобода в полетах над полем боя и zoom весьма ограничены, в общем, в очередной раз это типичная "не Shadow Company", каковую я продолжаю выделять как пример применения идеальной в удобстве, красоте и функциональности камеры (о, как завернул!).

Едем, соответственно, дальше, видим, как водится, мост. Интерфейс очень похож, все путево, продумано и удобно, радует и то, что с самого начала максимальное число слотов под мехи равно 12 (в первой части, если помните, максимум машин рос медленно) да еще 4 зарезервировано под машины поддержки. Играть сразу становится стратежнее да и, вообще, миссии превратились из интересных головоломок с одним, ну, максимум двумя решениями в нормальную тактику с массой возможностей.

Тут, кстати, и порылась одна из собак, делающих второе пришествие мехового командира не столь желанным: играть стало проще, значительно проще. В миссии-головоломке ты сражаешься с ее автором, который при любом раскладе может закопать столько подлянок, что будет и трудно, и интересно. И вспомните – кривая сложности в MC неустанно росла почти в точном соответствии с возможностями игрока и даже добытый с трудом первый Mad Cat лишь на время превращал игру в легкую прогулку.



Когда же миссия спланирована "честно", как обычный бой, возможностей у автора куда меньше и остается надеяться на искусственный интеллект. А с интеллектом у нас тут туго. Не полный ах, но туго, даже у своих, а чужие и вовсе почти не знакомы с концепцией концентрированного огня. Мораль: на уровне сложности Green играть малоинтересно даже новичку.

На фоне облегчения процесса немного запоздалой (хотя все равно полезнейшей!) фишкой выглядит возможность быстрого сейв-лоада, отсутствие которой в MC делало выполнение иных миссий мучительным от постоянного повторения непройденного.

Стоит отметить еще одну деталь – серьезно изменилась концепция сенсоров: теперь они стоят только на некоторых машинах, причем стоят жестко, без возможности перемещения. Несмотря на значительно обогатившуюся игру с контактами в кошки-мышки, стоит признать, что как минимум электронная война в прятки не стала интереснее. Как максимум – стала скучнее и проще.

Ну, и последнее из геймплейных нововведений – работа с ресурсами. Они (ресурсы) раскиданы обычно по карте, спрятаны в бункерах или грузовиках и буквально ждут, чтобы их захватили. За ресурсы можно получить много интересных плюшек: скажем, вызвать авиаудар (стал слабее и менее эффективным по сравнению с MC) или стационарное орудие "Лонг Том". Среди прочих возможностей: легкий разведывательный вертолет, миноукладчик, ремонтная машина (вроде той, что была в MW3) и, самое интересное, Salvage Craft.

Салвадж, то есть сбор относительно уцелевших трофеев, тут организован иначе, чем в первой серии. Если тогда логично выглядело, что вы просто хапали под себя все, что осталось целого на поле боя, то тут применена другая схема: вы можете забрать все, но придется выплатить некую сумму нанимателю. Это в общем случае, а в частном вполне можно вызвать тот самый Salvage Craft (здоровенный такой вертолет) и откачать разбитого (не до конца!) меха противника, посадив в него своего пилота. Разбитое вооружение не вернется, но броньку малость залатают. Потом его можно довести ремонтной машиной вообще до боеспособного состояния (умеренно боеспособного, по правде говоря). Так, в принципе, можно по ходу миссии резко увеличить ваши силы, но главная цель таких манипуляций все же – получить меха бесплатно, чтобы не отдавать свои кровные. Правда, учитывая общую доступность практически всех типов машин и слабую менеджмент-часть, все это делается так, для собственного удовольствия (выглядит красиво).

В остальном задания проходят крайне схоже с первой частью, но с одной большой разницей, проявляющейся уже после успешного завершения миссии. Повторилась самая некрасивая, и глупая, и аркадная, и приставочная, и подставьте-сюда-любое-другое-негативное-определение черта MW4: после миссии все выбитое оружие и вся сбитая броня восстанавливается! Более того, если в четвертом "Мехворриоре" хотя бы количество стволов было ограничено, то здесь доступ к технологии (осуществляется захватом специальных зданий во время миссии) раз и навсегда дает возможность ставить на машины сколько угодно клановских гауссов, лардж-пульс-лазеров или иных интересных пушек.

Ужасно получается. К чертям весь менеджерский аспект, к чертям мучительный выбор конфигурации, к чертям существование в условиях жесткого лимита оборудования, к чертям интерес. Плохо. Отвратительно.

Водные процедуры для большинства закончены. Считающие себя фанатами вселенной, однако, должны, просто обязаны прочесть следующую главу.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1C@1C.ru, www.1c.ru

СНАЧАЛА БЫЛИ АЛЛОДЫ.
ПОТОМ — ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ.
ДЕМИУРГИ

НОВЫЙ ПРОЕКТ NIVAL INTERACTIVE

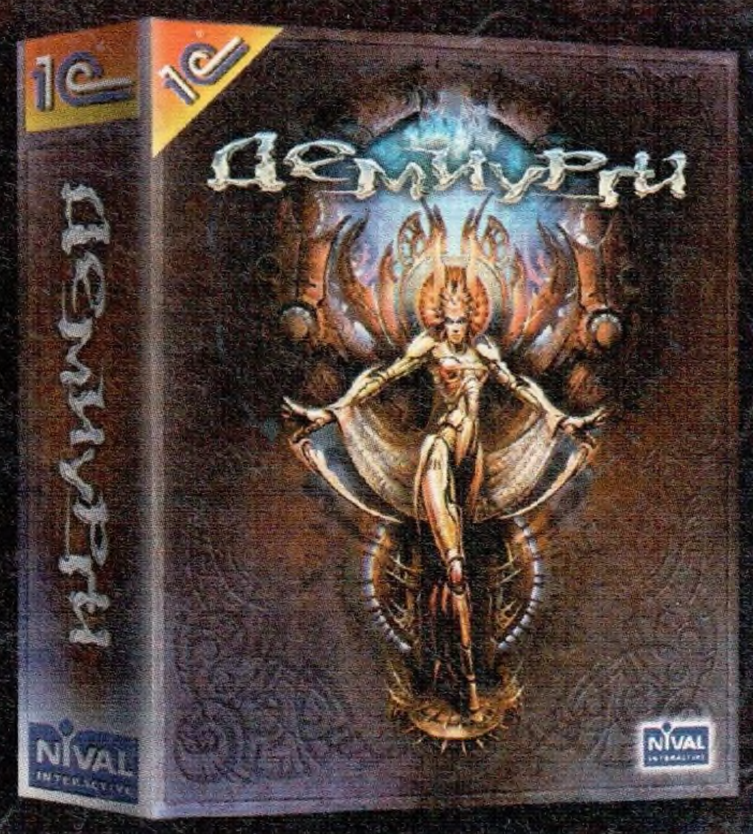
Четыре расы заклинателей сталкиваются в жестоком противоборстве за обладание миром. Ни лицами, ни искусством боя не похожи они друг на друга, и союзы меж ними — лишь краткая передышка в смертельном бою. Ведь тому, кто превзойдет остальных и достигнет верховной власти, будет дарована великая мощь.

- первая пошаговая стратегия с захватывающими тактическими поединками
- качество графики намного превосходит все известные игры жанра
- индивидуальный стиль боя для каждого игрока: неограниченное число выигрышных стратегий
- необычайно разнообразный игровой мир: более 300 заклинаний, более 120 фантастических существ

www.etherlords.com
www.nival.com
games.1c.ru.

1С®
Фирма "1С"

NIVAL INTERACTIVE



Демиурги © 2001 Nival Interactive. Все права защищены. «Демиурги» — товарный знак Nival Interactive.
Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

Выход игры: IV квартал 2001 г.

Не бывает

Никто не может отнять у создателя Вселенной право ставить эту самую Вселенную с ног на голову и даже делегировать такое право кому-то еще, но иногда от подобных акробатических трюков становится как-то не по себе.

Отбросим всякие мелочи, вроде странных словосочетаний "Catapult Prime", вызывающих нездоровую усмешку (или кто-то уже сварганил CPLT-O?), это ерунда. Даже не будем придираться к выбору машин: если дом Ляо представлен еще более менее солидно и правильно, то, скажем, выбор Enfield вместо Enforcer в качестве основной средней давионовской машины вызывает сомнения. В принципе, в парке техники есть долгожданные образцы Wolfhound, Zeus, их появление не может не радовать. Но в то же время набор клановской техники немного, скажем так, странен. Ну вот объясните мне, отчего Blood Asp стал единственным шутрмовиком, почему не любая более распространенная модель? И почему нет Loki, который естественным образом стал бы лучшим мехом электронной войны? И зачем при всем этом было пихать новые, пусть и интересные машины вроде Razorback и Starslayer?

Про клановские мехи у нас разговор еще будет, а пока перейдем к вооружению. В принципе, логично, что использовано не все возможное на сегодня оборудование, и тем более хорошо, что не выдумано никаких странных фишек вроде Bombast Laser из MW4. Ну, понятно, что MRM – штука чисто куритянская, и нечего ей при данном сюжете делать. Но, скажем, где свеженькие давионовские прицельные компьютеры и rotary autocannons? Где штайнеровский тяжелый гаусс, равного которому в ближнем бою нет? Спецбоеприпасы для LRM и Arrow IV от Марика и Ляо? И если уж вводить клановскую технику в эту чисто сфероидную разборку и использовать тяжелые лазеры, то отчего б для кучи ATM не накинуть? Но это все ерунда и мелочь по сравнению с отсутствием автопушек класса LB-X. Из-за того, что создатели по неясным причинам вышвырнули их из релиза, некоторые мехи стали уж совсем не похожи на самих себя, особенно Лао Ху.

Сразу по вопросу о вооружениях еще одна претензия – отчего так занижены параметры клановских стволов? Единственно, чем они все превосходят сфероидные, так это скорострельностью и чуть увеличенным боезапасом (если таковой предусмотрен), и только LRM действительно качественно лучше сфероидных аналогов. Я не слишком возмущаюсь, мне просто интересно: почему решили таким образом все переделать?

Финальным аккордом в этой обличающей филиппике является само наличие хоть чего-то клановского в игре. Ребята, это не операция "Бульдог", это занюханный Карвер V, на котором тихо и спокойно идет гражданская война, и то, что участвующие в разборках части вернулись с клановского фронта, ни о чем не говорит. Ну ладно, я готов допустить, что у них есть салвадж, клановские пушки. Пусть даже немало. Более того, у них могут быть и омнисы, пусть даже штук восемь, но не в таком же количестве, в каком они носятся по игре! Венцом бреда выступают следующие факты: воюющие за давионцев клановские связные (опять-таки в немалых количествах) и возможность купить чуть не любое количество клановских машин на рынке. Тут я просто сдаюсь. Стоило ради таких пассажей привлекать к разработке сюжета Коулмэна?

Нет, я все понимаю – в игру встроен мощный и понятный редактор, позволяющий клепать любые миссии, в том числе и сталкивающие лицом кланы и сферу, и для любителей таких вот разборок в MC2 и предусмотрены разнообразные Мэдкеты и даже Блад Аспы. Но неужто в сингле нельзя было поступить чуть бережнее с уже сложившимися реалиями вселенной BT? Ужасно, ужасно. Господа фанаты, а также не-фанаты, зачем-то все это прочитавшие и ни фига не понявшие, водные процедуры окончательно завершены, приступаем к вынесению приговора.

Мы опять не дождались корректной и полной игры по BT. И, учитывая все пертурбации с самой настольной системой, уже и не дождемся, наверное, что грустно.

Слушали? Постановляю!

Сейчас толпа будет меня кастрировать (в лучшем случае просто слегка колесует). Дело в том, что после того, как на протяжении почти восемнадцати тысяч символов с пробелами я ругал практически каждый аспект MechCommander 2, несмотря на то, что объективно выставленный мной рейтинг с трудом переваливает за семерку, от которой, полагаю, и начинается категория "хорошая игра", несмотря на все это, – играть интересно. Не так интересно, как в первую серию (даже невнимательный читатель заметит, что количество ссылок на MC зашкаливает, причем почти каждый раз продолжение уступает старой доброй игрушке), не так интересно, как должно было бы быть, судя по обещаниям, и не так интересно, как должно было бы быть в оригинале, но, тем не менее, я бы сказал, с удовольствием.

К тому же редактор сценариев обещает долгую жизнь, да и выход адд-она, полагаю, не заставит себя долго ждать, а там, надеюсь, хоть парк машин расширят до приличных пределов. Да и в мультиплеере, ради которого все сейчас и затевается, недостатки типа восстановления брони и оружия сразу после победы значения не имеют.

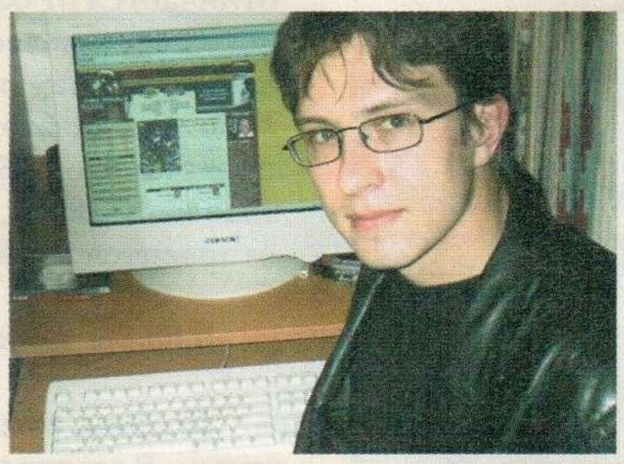
В общем, MC2 – игра посредственная. Но интересная. Такой вот парадокс. Поиграть – рекомендую, но погоды в жанре она, увы, не сделает, и в революционные ее никак не запишешь. Остается надеяться, что рано или поздно FASA Interactive родит третью часть, и там не только форма, но и содержание будут на высоте.

Нужен ли нам идеальный симулятор?

Точнее будет сказать, нельзя этого делать, по крайней мере, еще несколько лет. Потому как труды авторов, скорее всего, окажутся напрасными, а игра провалится. Провалится потому, что, при сегодняшнем развитии рынка игровых приспособлений, достать некий (гипотетический, абстрактный) контроллер, который позволил бы почувствовать все нюансы сложной физической модели, невозможно. Его еще просто не придумали.

Гадский контроллер

В то время как лучшие игры довольно-таки реалистичны, все джойстики, рулевые колонки и прочие устройства по-прежнему примитивно имитируют органы управления современных механизмов (машин, самолетов, поездов), которые пытаются симулировать в своих играх господа разработчики. И только по причине наличия такого дисбаланса все попытки программистов предложить нам сверхреалистичную игру можно считать бесполезными. Судите сами. Мы имеем очень точную физику, которая (предположим) правильно обсчитывает сцепление покрышек с дорожным покрытием, умело заведует работой двигателя, адекватно воспроизводит режимы работы КПП, ну и так далее. То есть машина движется **там** именно так (пусть немного огрубленно), как это происходит в реальности. Все хорошо, но ведь есть еще своеобразный буфер, который служит посредником в нашем с вами общении с игрой. Под этим самым буфером я подразумеваю игровой контроллер...



Очень часто в обзорах игр нашего раздела читатели встречают фразы вроде "физическая модель недостаточно правдоподобна", "столкновения выглядят ненатурально", "машина не тормозит двигателем", "настройки не оказывают должного влияния на поведение автомобиля" и прочие, так или иначе, косвенно или прямолинейно обвиняющие проект, претендующий на звание симулятора, в том, что он симулятором не является или же является, но не до конца. И, тем не менее, в конце рецензии очень часто мы находим вполне приличный рейтинг. Парадокс? Нет. Мне кажется, что создать идеальный симулятор не просто сложно, этого делать ни в коем случае нельзя...

Очевидный дисбаланс

Именно к нему в жанре симуляторов предъявляются повышенные требования. Ибо контроллер сам по себе является симулятором. Продолжая мысль, выдвину тезис, что настоящий симулятор вовсе не является **только** отлично смоделированной игрой. Настоящий сим складывается из двух составляющих – непосредственно симулятора (авто, мото, авиа и так далее) и "симулятора" органов управления техническим средством. А теперь предлагаю вам провести небольшой сравнительный анализ уровня развития двух этих типов симуляции.

Симы-игры, как я уже сказал, сегодня предлагают неплохой уровень реализма. А рули, джойстики и геймпады? Несмотря на многочисленные "форсфидбэки" и красивые кнопочки да рычажки – перед нами все еще "каменный век". Настоящий контроллер должен быть многозадачным, если цель его дать игроку полный контроль над тем или иным транспортным средством. Пальцы и ноги – это еще полдела. Полностью задействованными должны быть глаза, уши и даже пресловутая пятая точка. Мы должны видеть панорамно, слышать трехмерно, чувствовать всем телом. И только тогда можно будет говорить о том, что перед нами настоящий, на все сто процентов имитатор. И, как вы думаете, скоро ли у нас появится возможность получить идеальный сим? Нескоро, а возможно, даже никогда.

Такое безрадостное будущее

Стоит ли говорить о том, как затормаживают все эти дешевые пластиковые приспособления развитие жанра симуляторов? Да это даже звучит абсурдно: "управлять 800-сильным болидом с помощью хилых кнопочек клавиатуры и при этом показывать лучшее время на круге" или "вести в воздухе многотонный бомбардировщик, используя при этом черный джойстик (пусть хоть с десятью "форсфидбэками") и маленькое окошко в ту реальность (монитор, как вы поняли)"! А мы продолжаем наезжать на господ программистов со своими претензиями по поводу физики и прочих составляющих имитатора. При этом ни мы, ни сами разработчики до сих пор до конца не осознали того, что виноваты во всех этих делах третьи люди. Производители разнообразной игровой периферии. Нам долго еще ждать идеально составленного из двух деталей симулятора. Шлемы виртуальной реальности, мощные аудиосистемы, "качающиеся кресла" – вот то, что необходимо нашему жанру. К сожалению, все это вместе и сразу мы вряд ли получим в обозримом будущем. А посему давайте и дальше оценивать имитаторы через призму весьма аркадных по своей сути контроллеров.

Леонтий Тютелев,
biblion@nara.ru

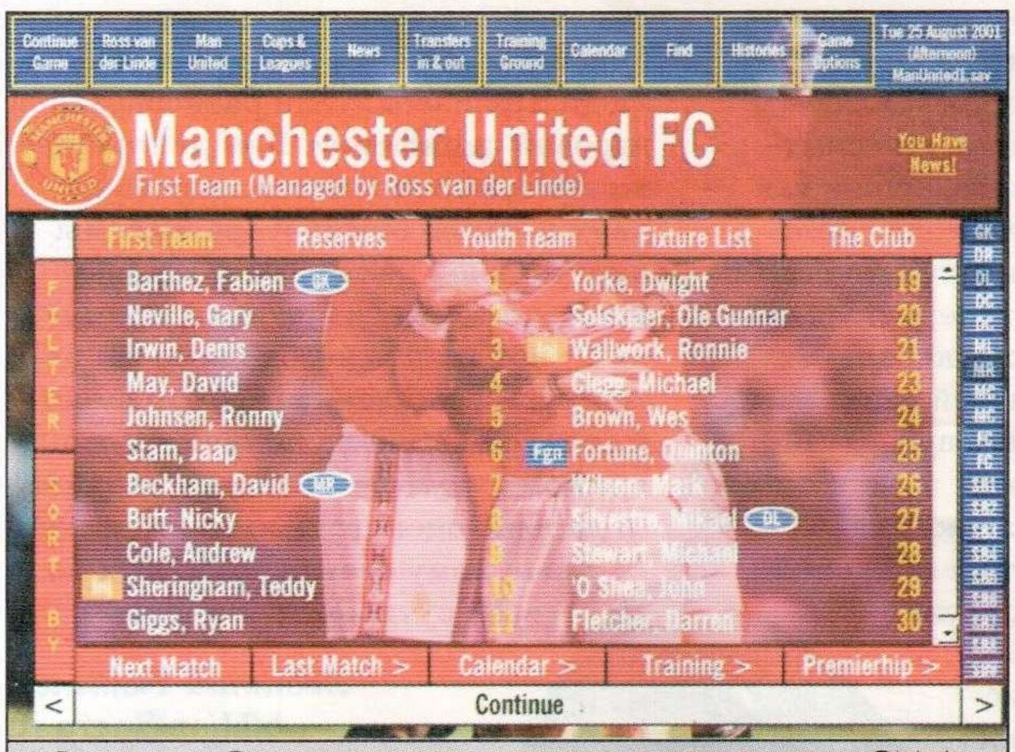
Новости

А вот и новый спортивный сериал

Из года в год компания Sports Interactive радует публику продолжениями серии футбольных менеджеров Championship Manager. В относительно недалеком будущем игроки получат еще два проекта.

Почти все как и год назад

Что нас ждет в Championship Manager образца сезона 2001/2002? Не надейтесь получить от игры революционных нововведений в области графики и игрового процесса, ибо за основу взяты старые, проверенные принципы. Естественно, есть и некоторые сюрпризы, которые приятно скрасят будни виртуальных тренеров. Игрокам предстоит сделать выбор между клубными чемпионатами 26-ти стран, а это более ста тысяч игроков и обслуживающего персонала. Разумеется, все соревнования имеют реальные прототипы - соответствующие лицензии проплачены. Разработчики настолько дотошно подошли к данному вопросу, что даже пообещали ввести соревнования дублирующих составов молодежных команд! Такая красотища сдобрена самыми последними новостями из мира трансфертного рынка Европы. Нам сулят также увеличение количества подаваемых протестов ("Судью на мыло, господа!"), а если тренерские дела зашли в тупик окончательно, то разрешено предъявлять ультиматум совету директоров. Игра выйдет не раньше октября этого года.



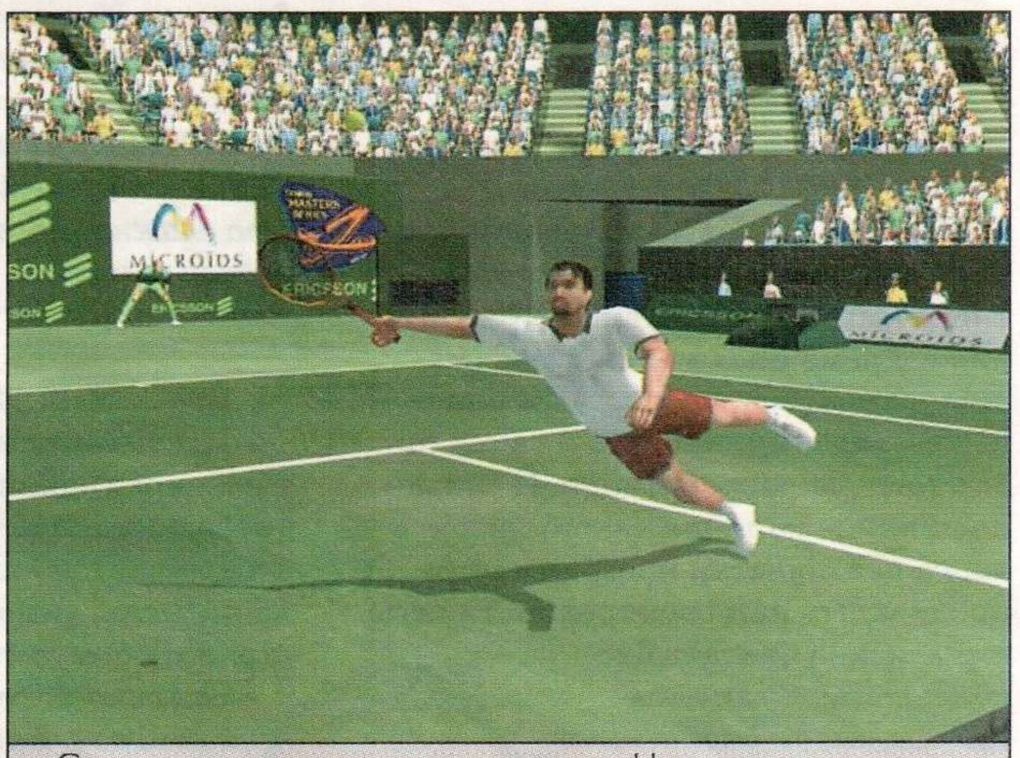
Внимание. Это вовсе не эксклюзивный скриншот из CM 4, а всего лишь любительская работа фанатов футбольных менеджеров

А вот информации о Championship Manager 4 почти с гулькин нос. Зато каждое предложение, вырвавшееся из уст разработчиков, воспринимается почти как сенсация. Во-первых, особое внимание уделяется игре через интернет. Поговаривают, что онлайновая версия ничем не отличается от обычной: та же свобода действий и дотошность к всевозможным мелочам, но только во всемирной паутине. Кстати, изображение интернет-матча будет реализовано посредством фишек в 2D. А еще представители Sports Interactive помимо PC положили глаз на X-Box и, возможно, на PS2. Золотой мастер-диск отправится в печать лишь в 2002 году. – ***В.Ч.***

Больше тенниса, хорошего и разного

Похоже, гегемонии линейки Rolland Garros пришел конец. В стане компании Microids к выходу готовится весьма многообещающий теннисный симулятор Tennis Master Series.

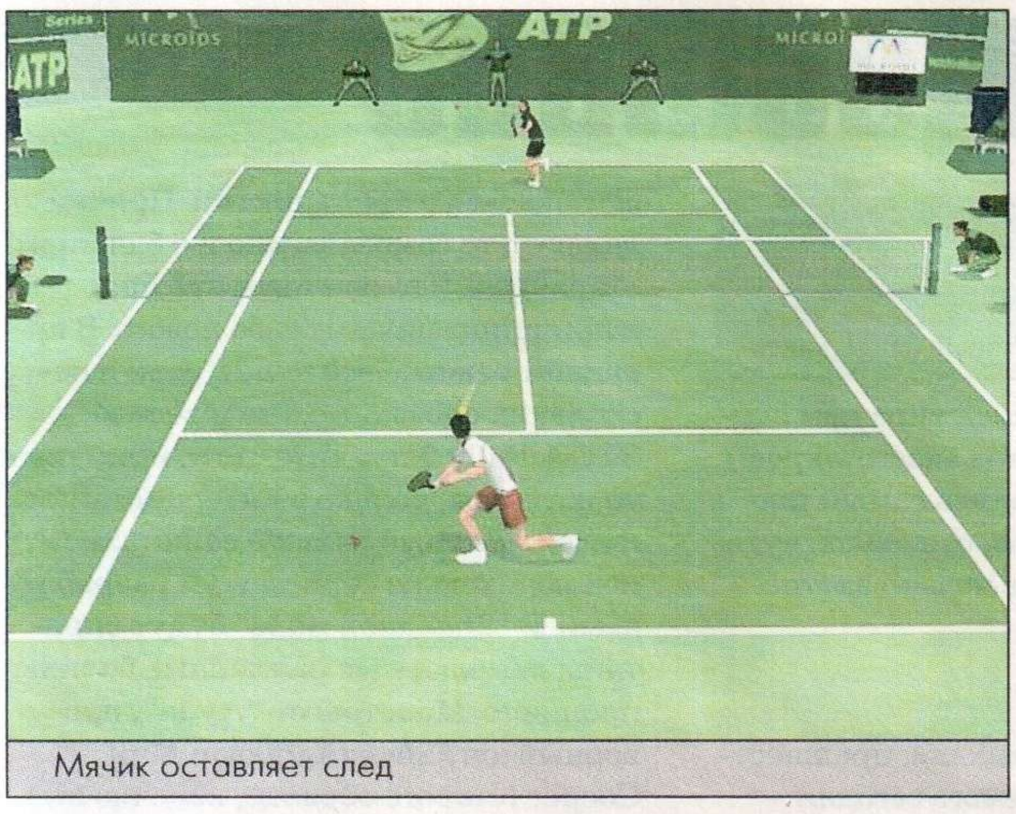
В первую очередь, разработчики разжились лицензией от небезызвестной ATP. Это значит, что нас встретят реально существующие корты и спортсмены. Уже заявлены соревнования Tennis Masters Series и Tennis Masters Cup. Стоит отметить следующую деталь: все матчи будут проходить в закрытых помещениях на искусственном покрытии, что является противоположностью открытым кортам Rolland Garros (там, правда, был один подобный турнир – аналог US Open).



Смотрите, как он отчаянно прыгает. Не ровен час и расшибется в лепешку парень

Авторы пресс-релиза не скупятся на похвалы своей игре. Тут вам и моделирующий истинные реакции теннисистов AI, и разнообразие ударов, и замечательная графика со всевозможными наворотами. От себя добавлю следующее... Консультантами выступили директор компании Maurier Юджин Лапиерр и бывший тренер сборной Канады Мартин Лорендо.

Помимо этого, нам предстоит выбрать подходящего теннисиста из списка в семьдесят один человек, которые поразят вас своими отточенными движениями (еще бы, во всю используются motion capture). Причем такие немаловажные параметры, как энергия, точность, эмоциональное состояние и другие характеристики, помогут составить индивидуальный портрет каждого игрока. Соревноваться спортсмены будут на десяти кортах, а камера постарается показать происходящие на



Мячик оставляет след

мониторах события с наилучшего ракурса. Разумеется, любители всевозможной статистики в стороне не останутся. Наконец, различные режимы игры, переменные погодные условия и мультиплеер гарантируются. – ***В.Ч.***

"Посмотрите, что наделал Ваш Пеле"

Самый красивый гол столетия будет жить вечно. Специальные технологии смоделируют гол-шедевр в полном 3D.

Это было 2 августа 1959 года. Девятнадцатилетний бразильский форвард с труднопроизносимым именем Эдсон Арантус Ду Насименту, выступающий в составе местного футбольного клуба "Сантос", забил потрясающий гол в ворота непобедимого тогда "Жувентуса". Это потом молодой паренек получит лаконичное прозвище Пеле, а пока...

Прошло сорок два года. Компания "Брикет Филмс" при помощи новейших 3D-технологий собирается подарить миру 12-ти секундный ролик, где Пеле как младенцев обыгрывает четырех соперников подряд и мягким кивком головы посылает мяч в сетку ворот. Уже опрошены многочисленные свидетели того матча, ибо никакого видеоматериала с той поры не сохранилось. Остальное – дело техники. Motion capture, специальные программы и мощный компьютер. Вот, что нужно для счастья миллионов болельщиков! – ***В.Ч.***

Возвращение очередного НАСКАРа

Из стана Infogrames поступили первые известия о продолжении игры NASCAR Heat.

В принципе, NASCAR Heat был очень даже неплохим автосимулятором, но жизнь его оказалась недолгой, ибо маститые конкуренты в лице Papyrus и EA Sports своими интерпретациями на тему самой популярной заокеанской гоночной серии поставили крест на безоблачном будущем NH.

И вот теперь, улучив момент, когда "большие наскарщики" вроде как отдыхают, господа из Infogrames предпринимают еще одну отчаянную попытку укрепиться (пусть даже временно) на троне.

Не пытаясь достичь того сумасшедшего уровня реализма, что был предложен игрокам в последнем произведении Papyrus, создатели NASCAR Heat 2002 берут другим. В частности, предлагают многообразие игровых режимов. Тут и обычный чемпионат, и практика, и заезд один на один с любым понравившимся оппонентом. Так же делается ставка на многопользовательский режим: сразу тридцать два виртуальных пилота смогут сойтись лицом к лицу в онлайне.

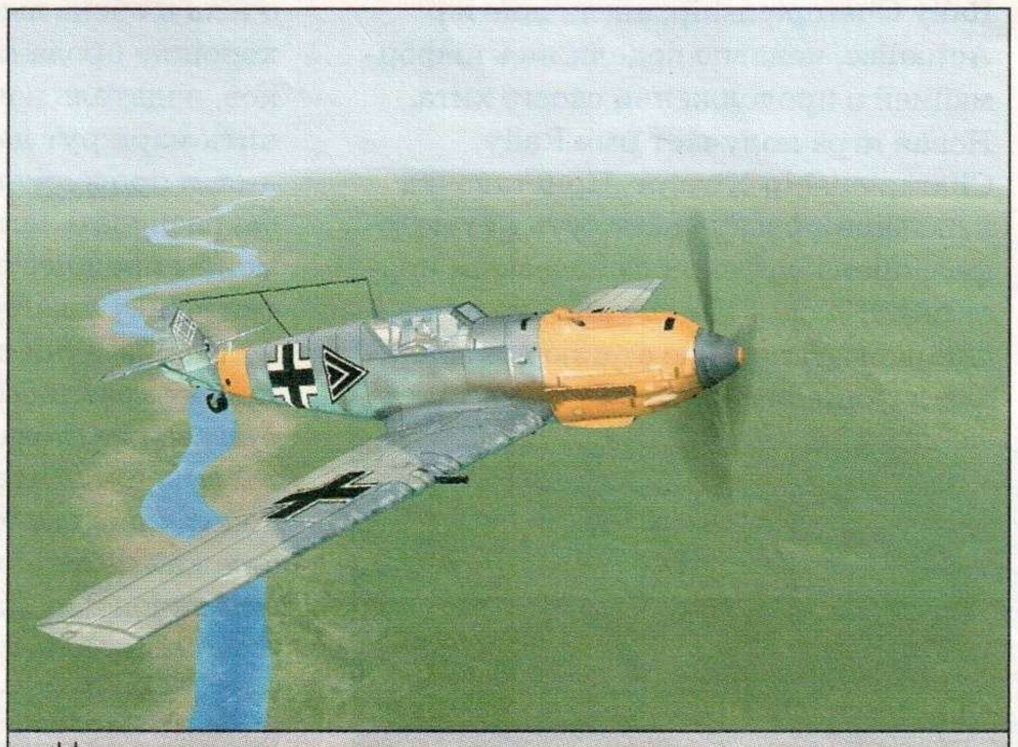
Наш календарь

Сентябрь		
Sub Command: Seawolf	EA	14
NHL 2002	EA Sports	21
Silent Hunter 2	GAME Studios	21
F1 2001	EA Sports	27
Октябрь		
Monster Truck Rumble	Valusoft	05
Motor City Online	EA	09
Flight Sim 2002	Microsoft	11
4x4 Evolution 2	GOD Games	26
FIFA 2002	EA Sports	30
Ноябрь		
Ил-2: Штурмовик	1C	15

Сроки выхода некоторых игр любят меняться и обычно не за счет ускоренной деятельности разработчиков. Наиболее активных читателей заверяем – "Навигатор Игрового Мира" в этом не виноват!

Конечно же, упоминается усовершенствованная физическая модель игры (в частности, более детальными и правдоподобными будут повреждения). Грозят поместить в игру самый последний список конюшен и пилотов. В общем, если вы являетесь поклонником большого американского овального развлечения, то терпеливо подождите до ноября сего года. Игра обещает быть не самой плохой из существующих сегодня автосимуляторов. – ***Л.Т.***

Свастики и "Ил-2"



Ничего вот такого с крестами и свастиками в западных версиях "Ил-2" не будет

Политкорректность и запрет на фашистскую символику, конечно замечательные вещи, до той поры покуда они сами не превращаются в закостенелые догмы.

Одной из "жертв" борцов с историей на этот раз стал многообещающий симулятор "Ил-2: Штурмовик". Не так давно немецкую компанию Blue Byte, которая должна была издавать "Ил-2" на западном рынке, купила французская фирма UbiSoft. Вместе со сменой издателя у игры поменялась и политкорректная составляющая.

На форуме ГУП АВПК "Сухой", посвященном "Ил-2", Олег Медокс сказал, что теперь во всех версиях, кроме русской, свастики не будет. И переубедить мне издателя не удалось.

Другими словами, только в русской версии "Ил-2" немецкие самолеты будут иметь опознавательные знаки соответствующие исторической действительности. – ***К.П.***

Леонтий Тютелев

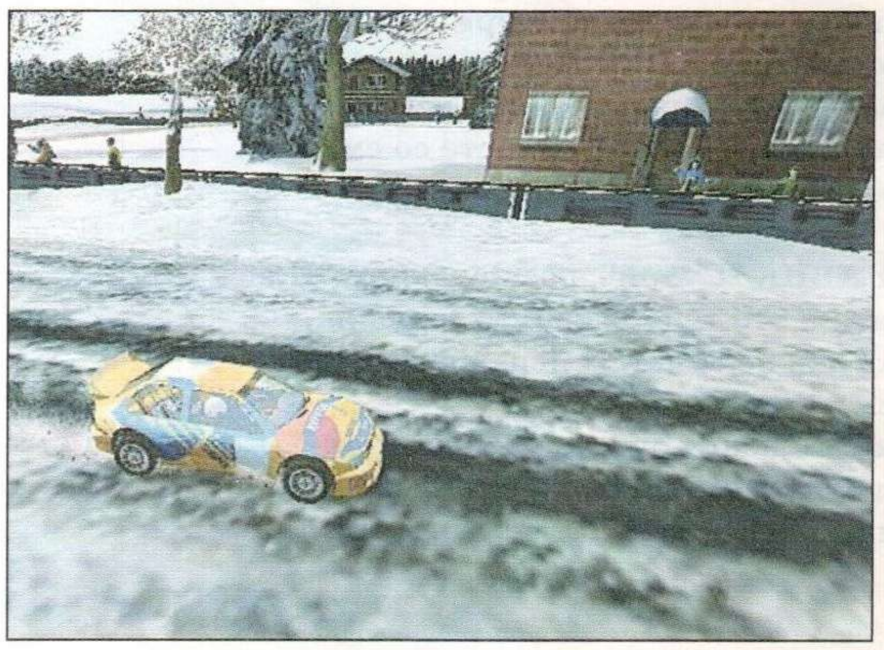
Раллийное нашествие

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Actualise
Разработчик	Warthog
Дата выхода	21 сентября 2001 года

Наблюдая за тем, как рынок медленно, но верно заполняется симуляторами внедорожников, удивляясь наплыву имитаторов Формулы 1, игроки как-то не заметили, что набирает обороты раллийная тематика. А ведь действительно, очень много симуляторов ралли вышло за последние годы, причем большая часть этих произведений была выполнена на качественном уровне. Как графическом, так и игровом.

И это хорошо. Ралли – весьма динамичный и интересный вид автоспорта, который при надлежащем переводе "в формат PC" превращается в крайне занимательную игру. Разработчики это понимают и спешат порадовать нас новыми произведениями.

Так, издатели одного из самых хардкорных имитаторов ралли Mobil1 Rally Championship, англичане из Actualize, недавно поделились информацией о продолжении своего хита. Новая игра получает имя Rally Championship Xtreme. Приставочка в названии раскрывает суть метаморфоз, произошедших с серьезным проектом. Некогда нацеленный на не слишком обширную армию поклонников дотошной симуляции проект (тем не менее разошедшийся тиражом около полутора миллионов экземпляров!) теперь старается угодить самым широким массам игроков, становясь чуть более раскованным, в чем-то экстремальным.



Уход

Если вы еще не забыли, предшественник рассматриваемого сегодня произведения старался практически во всем копировать реально существующие соревнования. Авторы даже не побоялись отступить от неписаных законов гоночных игр: продолжительность заездов по некоторым СУ была непозволительно велика. Но уж лучше такая бескомпромиссность, нежели желание угодить всем сразу. Помню, тогда я отнесся к игре не очень положительно, однако сейчас готов признать, что уровень реализма там был очень и очень высок. Но, несмотря на хорошие продажи и признание игроков, издатель почему-то решил сменить маршрут дальнейшего следования, и продолжение, вместо того чтобы развивать истинно раллийные элементы предшественницы, предательски бежит в лагерь полусимуляторов.

Разработчики внедряют в свой проект аркадный режим. При этом они сто раз оговариваются, что если вы являетесь игроком-хардкорщиком, то игрушка вас будет удовлетворять так, как делала это Mobil1 Rally Championship. Даже пуще прежнего... Потом, правда, они тут же начинают сюсюкаться с аркадниками. Причем делают это самозабвенно и с большим старанием. Что они говорят? Да, в принципе, ничего особо нового. В аркадном режиме все будет, если в нескольких словах, просто и весело. SEGA Rally 2 помните? Вот, примерно то же самое, только в интерпретации людей, которые раньше занимались исключительно серьезными разработками. В "аркадной моде" будут спрятаны легендарные раллийные болиды прошлого. Монстры от "Ауди", проворный английский малыш Mini Cooper (старого образца, конечно же). Всего для аркадного режима авторы собираются подготовить 12 треков. Не уточняется, будут ли трассы дробиться на спецучастки.

Приход

Кстати, если вы относите себя к настоящим симуляторщикам, и вид толкающихся на узкой кольцевой трассе раллийных автомобилей вызывает у вас отвращение, то расстраиваться, заслышав разглагольствования высших чинов из Actualize об аркадном режиме, все равно не стоит. Ибо симуляционная часть проекта будет очень хорошо проработана. Фактически, мы получим усовершенствованную версию предыдущей игры англичан.

Очень тщательно разработчики отнеслись к закупке лицензий для своего детища. Помните, какой впечатляющий список автомобилей был представлен в RC? Будьте уверены, в новой игре он станет еще более обширным. Ну, а вишенкой на верхушке большого, красивого торта автомобильного пиршества станет первое по-

Графика, честно говоря, не сильно впечатляет...

явление в автосимуляторах новой супермашинки Subaru Impreza!

Меня больше всего порадовало в "программных заявлениях" господ разработчиков то, что они всеми силами пытаются сделать каждую машину такой индивидуальностью, какой она является в реальности. Программисты сейчас вовсю занимаются отладкой физической модели игры, оттачивая параметры управляемости автомобилей. Часть людей занята оцифровкой звучания машин. Очевидцы, которые опробовали альфа-версию проекта, в один голос заявляют, что звучание двигателей – это нечто. "Мы готовы слушать, как надрываются моторы, свистят турбины и рычат выпускные системы в этой игре, часами!" - заявляют они, крайне довольные.

Еще один нюансик. Как сами признались представители Actualize, при создании предыдущей части была допущена досадная оплошность. Трассы и физическая модель поведения машины создавались раздельно, и лишь потом были воссоединены. Отсюда некоторый игровой дисбаланс. Помню, физика "Ралли Чемпионата" не слишком хорошо гармонировала с дизайном треков. Хорошо, что создатели это признали и горят желанием исправиться. Теперь ралийные спецучастки создаются с учетом нюансов физики. А физика, в свою очередь, корректируется исходя из особенностей трасс. Хорошо, если по сбалансированности геймплея Rally Championship Xtreme можно будет сопоставить хотя бы со второй частью CMR.

Как любой уважающий себя автосимулятор, RCX очень внимателен к алгоритму повреждений и настройкам машины перед заездом. В принципе, уже в прошлой части была продемонстрирована неплохая модель повреждений. Причем как в визуальном плане, так и в техническом. Новая игра, традиционно, обещает сделать еще парочку немаленьких шагов вперед. По ходу гонки вы сможете даже оторвать своей машине колесо. Правда, как уточняют разработчики, для этого надо будет неслабо постараться. Реализм, понимаете ли. А о том, как правдоподобно будет мяться кузов, как будет вылетать стекла и отрываться глушитель, даже говорить не хочется. Это и ежу понятно.

Учитывая увеличившееся количество вооруженных рулями и педалями геймеров, разработчики спешат угодить также и им, обещая очень удобную утилиту по настройке параметров рулевой установки.

Результат?

О графике можно не упоминать вообще. Впрочем, не уверен, что все видели Rally Championship образца 2000 года. Там, напомню, виды открывались просто потрясающие. Почти каждый спецучасток поражал воображение новыми текстурами (нет, ну какие там были текстуры!). А насколько тщательно были проработаны модели автомобилей... В общем, для своего времени это был просто очень классный графический движок. Но время летит быстро, технологии совершенствуются и...

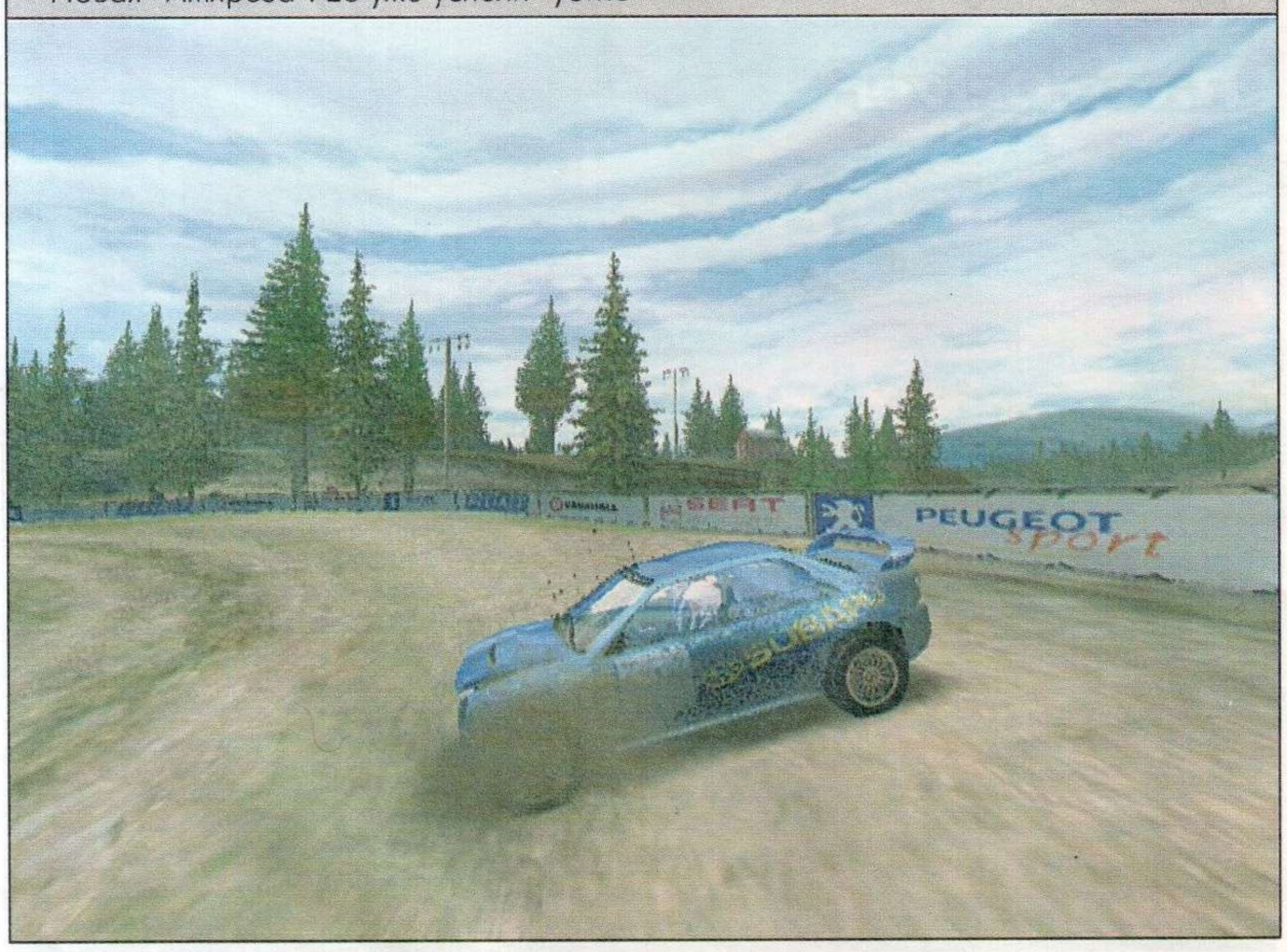
Знаете, я тут на досуге решил еще раз погонять в Rally Championship, и графика, честное слово, не произвела на меня почти никакого впечатления...

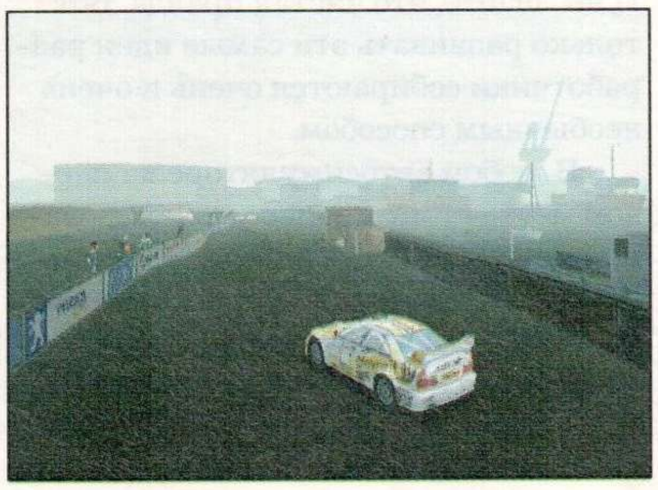
Заляпанная и помятая машина как дань реалистичности

Новая игрушка будет располагать еще более качественным визуальным рядом. Давайте вновь обратимся к словам счастливых очевидцев. Они впечатлены (может, купленные люди?) и заявляют, что и по плавности изображения, и по уровню детализации проект почти впереди планеты всей. То, что надо было улучшить – улучшили, то, что надо было дополнить – дополнили. И, самое главное, системные требования не должны бить по карману рядового юзера. Все побежит и на машине средней конфигурации. Ну, а амбициозные обладатели третьей GeForce также будут иметь повод для гордости. Некоторые из специфических возможностей этой, несомненно, очень продвинутой видеокарты графический engine поддерживает.

В общем, наобещали много разных вкусностей. Ждать осталось недолго. Релиз назначен на 21 сентября сего года. Мне очень любопытно будет посмотреть на новое детище людей, уже не первый год варящихся в виртуальном раллийном котле. Думаю, у них все получится. Хоть скриншоты лично меня и не впечатляют...

Новая "Импреза". Ее уже успели "убить"





Леонтий Тютелев

Ролевой автосимулятор?

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Codemasters
Разработчик	Codemasters
Дата выхода	квартал 2002 года

Компании Codemasters поклонники автосимуляторов обязаны многим. В свое время появление на игровом горизонте этой молодой и, бесспорно, очень талантливой команды спровоцировало развитие (во многих направлениях) находившегося в застое жанра. Вспомните, как мощно ворвались Codemasters в автомобильную элиту со своими TOCA Touring Cars и Colin McRae Rally!

Вот и сейчас уважаемые разработчики не собираются останавливаться на достигнутом, переходя (как это сейчас модно) на легкий путь клонирования своих хитов. В недрах компании ведется разработка проекта, который, по всей видимости, вновь преподнесет видавшим виды компьютерным гонщикам немало сюрпризов.

Не все так просто

На первый взгляд может показаться, что речь идет о простом развитии идей TOCA. Что это будет просто улучшенный автосимулятор по мотивам английского кузовного первенства. И вы знаете, это чистая правда. Вот только развивать эти самые идеи разработчики собираются очень и очень необычным способом.

В любом автосимуляторе на первом месте стоит процесс моделирования поведения автомобиля. Человеческий фактор не играет ровным счетом никакой роли. Разве что деревянные манекены-механики суетятся в боксах. Ну, и таблица с фамилиями пилотов по итогам гонки. Больше ничего. А вот TOCA Race Driver все немного перевернет с ног на голову. В этой игре вам придется не только управлять уже установленной на трассе машинкой во время гонки или квалификации. Тут вы будете отыгрывать роль и после окончания гонки, и до ее начала! Вся закулисная жизнь больших призов предстанет перед игроком во всем своем разнообразии. Автосимулятор будет наполнен кинематографическими сценками. На наших глазах будет развиваться сюжет. Мы начнем в роли тестового гонщика, которые со временем вырастет до статуса топ-пилота и будет бороться за чемпионство.

Какая великолепная детализация автомобилей

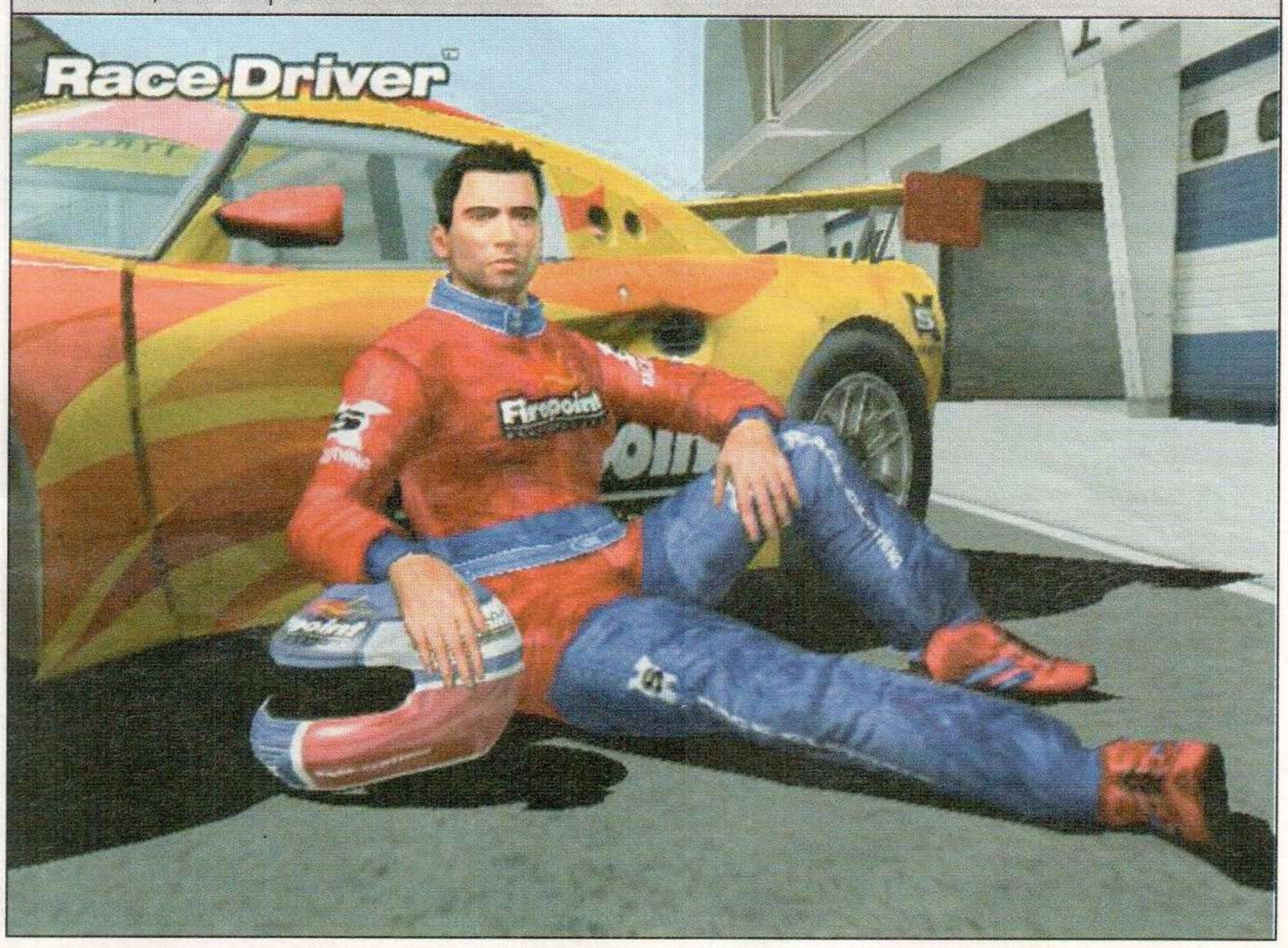
Все очень просто

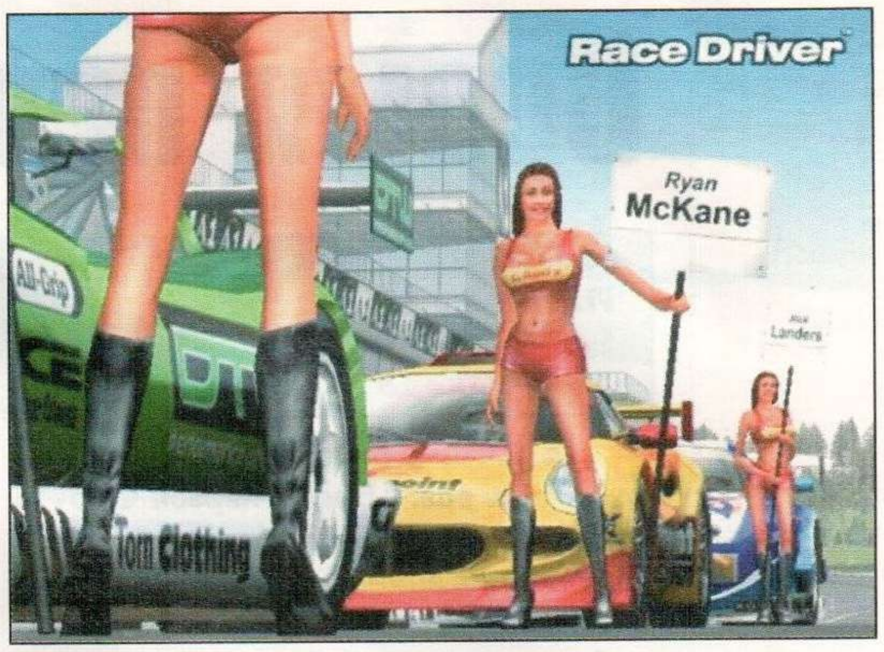
Разработчики открыто заявляют, что такое решение по большому счету революционным вовсе не является (вспомните хотя бы последний Need For Speed и достаточно интересный, но, тем не менее, прошедший почти незамеченным NASCAR Racers), но по-настоящему раскрыто нигде не было. А Codemasters раскроют. Причем так, что после общения с персоналом в боксах вы настолько проникнетесь игровой атмосферой, что выйдете на трассу предельно мотивированным и с легкостью "порвете" любого соперника (ведь, согласитесь, иногда после красивой победы в сложном Гран-при так мало бывает обычного поливания шампанским (в котором мы и не участвуем вовсе) да таблички с результатами заезда). А тут вы только представьте! Команде нужна победа, не удается найти грамотную настройку машины, кстати пошел дождь... В общем, нервы, напряжение. Мы видим все это собственными глазами... а потом – заработанные очки, возможно, даже победа. Как нас будут поздравлять и чествовать! И кто! (Видели, какие дамочки ходят на скриншотах из игры?)

Авторитеты

Специально под эту идею видоизменяется движок игры. Уже известно кое-что об одной любопытной возможности. Речь идет об уникальной (это со слов разработчиков) модели деформации кузова. Называется эта штуковина довольно хитро – Finite Element Modeling (FEM). Несколько

Вот он, наш герой!





туманным выглядит пока и ее назначение. В общем, со слов разработчиков, благодаря использованию FEM в несколько раз возрастает эффект присутствия игрока в кабине машины. Особенно во время столкновений. А также непередаваемо реалистично выглядят (и ощущаются на ходу повреждения).

Что же касается физической модели в целом, то я уверен, все будет именно так, как надо. А, может быть, даже лучше. Авторитет Codemasters в моих глазах чрезвычайно высок. Не помню у них ни одной слабой (или даже средней) гоночной игры.

А потом – заработанные очки, возможно, даже победа. Как нас будут поздравлять и чествовать! И кто! (Видели, какие дамочки ходят на скриншотах из игры?)

Вполне объективный субъективизм

И еще мне очень не терпится поскорее посмотреть на графику. Причем в максимальной детализации и желательно с использованием самого последнего GeForce (какой он в 2002-м году будет, я не знаю). Почему? Потому что скриншоты выглядят просто потрясающе. Посмотрите, как тщательно проработаны кузова автомобилей! Сколько тут тысяч полигонов? Одна, две, три? А как это будет выглядеть в динамике! Советую обратить внимание также и на довольно качественные модели людей. С лицами и даже мимикой. Звук, я уверен, органично дополнит общую картину.

Не скрою, повествование получилось несколько восторженным и, как может показаться, не совсем объективным. Однако я отвечаю за то, что говорю, по одной простой причине – компания Codemasters лично меня не разочаровала еще ни разу. И нет никаких предпосылок к тому, что сделает это с TOCA Race Driver. Я вам даже больше скажу. Мне почему-то кажется, что в начале следующего года мы получим отчасти революционный автосимулятор.

P.S. Игрушка уникальна еще и тем, что для каждой страны, в которой есть свой кузовной чемпионат (более-менее серьезный) она будет выходить в соответствующий оболочке. Вот смотрите: в Англии - TOCA Race Driver, в Германии - DTM Race Driver, в Австралии и Новой Зеландии - V8 Supercar Race Driver, в США - Pro Race Driver.

Одно остается немного непонятным. Будет ли корректироваться для каждого из вариантов физическая модель? И если да, то насколько серьезно? Ведь даже идеология построения болидов в TOCA и DTM, к примеру, различается весьма сильно. В общем, вполне возможно, что у разработчиков получится несколько разных игр, построенных по одному принципу. Поживем – увидим.

Судя по всему, это уже не TOCA

Владимир Чаплыгин

Время первой Формулы ушло?

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Microids
Разработчик	Steel Monkeys
Дата выхода	4-й квартал 2001 года

Да, именно так. Готов повторить еще раз: "Время первой Формулы ушло". Правда, на какой срок? Но это уже второй вопрос. На смену симуляторам Шумахера и Ко приходят игры, в чьих названиях фигурируют реально существующие гонки по бездорожью. В прошлом номере мы рассказывали о Paris-Dakar Rally, а теперь доведем до вас информацию о симуляторе Мастер-Ралли…

Смею предположить, что именно это поколение игр способно уменьшить на некоторое время интерес публики к Гран-при Монако, борьбе за поул-позишн и иже с ними. Новички предлагают совершенно иные условия: бескрайние просторы России и Азии, а также не слишком известные уголки старушки Европы.

Лепота

В последнее время "внедорожный" бум постепенно сошел на нет… Однако окончательно успокаиваться разработчики не собираются. Тема до конца не исчерпана. Уже пройдены такие игры, как Insane и 4x4 Evo, и теперь нас ждут новые подвиги. Нам предстоит соревноваться не на вымышленных трассах, а на реальных гоночных маршрутах, проложены которые по самым малопригодным для скоростного движения уголкам нашей планеты. Путешествие по гравию покажется приятной прогулкой по сравнению с турецкими зыбучими песками. А какими будут ландшафты! Нас ждут поистине чудесные места. Вот тебе и лес, и горы, и пустыни… Локации интерактивны: есть даже деревенские овцы, которые так и норовят попасть под колеса проносящихся мимо машин.

Смелость города берет

Встречайте, фирма Steel Monkeys из Шотландии, вторая по величине компания в своей стране. Причем она не затерялась и на просторах Великобритании - ребята уверенно входят в британскую двадцатку самых-самых. Команда образовалась в 1997 году, а спустя год из-под пера разработчиков вышел и первый релиз – детская образовательная игра Bob The Builder – Can We Fix it?, основанная на одноименной программе на канале BBC.

А затем программисты из Глазго приступили к более серьезным делам. Так в 1999 году родилась идея воплотить в виртуальном мире гонки серии Мастер-Ралли. Сейчас в процессе создания новой игры участвует 34 человека.

Никогда не скупитесь на покупку лицензий

Именно такому правилу следует и Steel Monkeys, благо уже найден надежный издатель в лице Microids, и можно не экономить на столь важных вещах, как лицензии. Заявлен внушительный список машин: Megane Buggy (на нем ездит легендарный гонщик Jean-Louis Schlesser), Citroen ZX, Mitsubishi Pajero и Mercedes M-Classe. Кстати, разработчики собираются поместить в Master Rallye и Mitsubishi Evo 6, но подписать соответствующее соглашение пока не удалось. Многие автозаводы не разрешают использовать своих "коней" только из-за того, что в игре будет присутствовать просчитанная физика повреждений. Официальная версия отказов проста до безумия - наши дорогие машины не заслуживают вмятин на блестящем и нарядном кузове (род суеверия?).

За оставшееся время в полную версию добавят грузовики, а вот реализация мотоциклов требует огромных человеческих усилий и создания отдельной физической модели, так что их мы уже точно не увидим.

Выглядят все транспортные средства просто великолепно. Глаз радуется, когда солнышко отражается в капоте. Да и внутри кабина прорисована на должном уровне. Только вот лица у гонщиков почему-то совершенно одинаковые. Зато приборы работают, а дворники оставляют на лобовом стекле грязные разводы.

Россия как образец бездорожья

Перед тем, как приступить к делу, разработчики проштудировали уйму тематической литературы. В качестве консультанта выступает Рене Метж (трехкратный победитель Мастер-Рал-

Классический вид "из кабины"

Нечего было красному пытаться обогнать нашу тачку

Джип против багги. Кто кого?

Мастер-Ралли: 7 лет между Европой и Азией

Мастер-Ралли – ежегодные соревнования, проходящие под эгидой организаций ФИА и ФИМ. Вот уже семь лет гонщики соревнуются на трассах, пролегающих через территорию Европы и Азии. Каждый год выбираются совершенно новые маршруты. Мастер-Ралли 2001 составит 2500 километров скоростных участков в рамках Кубка мира ФИА и ФИМ.

Устроители гонок все время стараются подбирать самые труднопреодолимые дороги с удивительными природными ландшафтами. Формула успеха команды - слаженные действия пилота, который непосредственно сидит за баранкой, и штурмана, который координирует движение автомобиля по карте. Мастер-Ралли 2001 стартовал 1 августа в городе Cannet, что на Лазурном берегу и финишировал 11 августа в набатейском местечке Petra.

ли, ныне – спортивный директор соревнований). Именно он каждый год выбирает все новые и новые трассы для очередного турнира. Заявлено восемь стран: Франция, Италия, Германия, Австрия, Россия, Турция, Испания и Португалия.

Разумеется, никто не будет заставлять вас преодолевать до четырех тысяч километров реально существующих дорог. Ради сбалансированного геймплея пришлось пойти на хитрость. Многокилометровая дистанция составлена из 42 отрезков. Для прохождения одного участка потребуется максимум 12 минут реального времени. Таким образом, динамичность игрового процесса сохранится.

Отмечу, что виртуальным гонщикам можно пускаться в различные авантюры. Например, отставание от лидера весьма велико, а победить хочется. Что делать? Все просто. Ищем более короткий путь, благо ширина трасс около километра. Однако и тут есть подводные камни – существует вероятность застрять на неизвестном маршруте и окончательно сойти с дистанции. Тут или пан или пропал.

Разнообразие – знак качества

Как уже говорилось выше, в Master Rallye будут очень красивые ландшафты. Зачастую в пылу борьбы мы не обращаем внимания на эти чудеса игрового зодчества, а ведь они того стоят: скоростные спуски посреди леса, дороги, проходящие по побережью, трассы, проложенные по высыхающему устью реки с каменистыми участками возле гор. В создании игры используются космические фотосъемки. Всего в сумме 42 различных кусочка природы должны дать дистанцию протяженностью примерно в четыреста километров.

Уже упомянутые вмятины в этой игре – только семечки. Алгоритм повреждений способен просчитать даже очень серьезные поломки.

Особенно богатым на разного рода повреждения должен оказаться аркадный режим игры. Тут все средства хороши, начиная от классического подрезания и заканчивая выносом конкурентов на обочину. Удачный таран соперника в бок на скорости может так вывернуть его машину, что мало не покажется. Пусть на крыше покатается!

В принципе, можно и самостоятельно "убить" авто. Например, несетесь вы со скоростного спуска, даже не несетесь, а летите. Вы думаете, такие прыжки пройдут для вашей машины даром? А вот и нет, авторы обещают, что повреждения будут просчитаны максимально честно. В качестве "оценщика ущерба от ДТП" выступает специальный движок CarMonkey.

Не AI и графикой жив человек

Каждый водитель в игре – яркая индивидуальность. Гонщики с повышенным коэффициентом злости не стесняются применять грязненькие "югославские штучки", а другие действуют строго по канонам водительского мастерства: руль, педали да ручничок – вот где надо показывать класс!

Графическая сторона игры не выделяется чрезмерной крутизной, но в целом проект выглядит очень даже ничего. В этом плане хорошо демонстрируют ситуацию скриншоты с выставочной демо-версии игры, которые и опубликованы на этих страницах. Как говорится, простенько и со вкусом. Лишь бы все остальное в норме было.

Последний штрих к портрету

И напоследок самое вкусное. В Master Rallye заявлены следующие режимы игры (начинайте загибать пальцы и вспоминать легендарный NFS): time trial, single races, cups and special challenge stages, плюс мультиплеер по сетке до четырех игроков. А еще пообещали ровно три уровня сложности. В общем, складывается весьма хорошая картина. Судите сами, нам дают отдохнуть от порядком надоевшей первой Формулы, и с адреналинчиком не обижают. А что еще нужно?

В итоге мы вышли победителями из этой заварушки

Пилот и штурман – сладкая парочка

Камера расположилась за спинами участников

Шаткий мостик. Кто-то полетит вниз или все обойдется мирно?

Сейчас начнется свалка

Поддай газку!

Леонтий Тютелев

В бой идут одни старики!

Жанр	Автосимулятор
Издатель	JoWood Producrions
Разработчик	Bugbear Entertainment
Дата выхода	4-й квартал 2001 года

Одно время историческая тема в автогонках была весьма популярна. Помните, выходили такие произведения, как Grand Prix Legends или Monaco Grand Prix Racing Simulation 2. Со временем страсти поутихли. Так как особым успехом у широких масс проекты не пользовались. И дело тут не в качестве игрушек, а в специфике тематики. Соревнования прошлых лет были интересны по большому счету только любителям.

Однако энтузиасты не спешат успокаиваться и теперь обращаются к ралли! Недалек тот день, когда поклонники этого зрелищного вида автоспорта смогут пересесть с мощных турбированных WRC современности на дедушек раллийных состязаний. Почти законченный проект Rally Trophy (игра совсем недавно называлась иначе – Historic Rally Trophy) предложит искушенным игрокам новое блюдо – гонки на раллийных машинах образца шестидесятых-семидесятых годов прошлого столетия.

Лучшая графика у тестовой версии!

Параллельно с пресс-релизом разработчиками была предоставлена выставочная версия игрушки. В этом "полуфабрикате" авторы разрешили нам опробовать три автомобиля и пять спецучастков.

В принципе, тут есть две вещи, рассказав о которых, повествование можно завершить, ибо обе они являются основными составляющими отличного симулятора. Давайте начнем с графики.

Описывая все визуальные чудеса Rally Trophy, очень трудно постоянно оставаться объективным. Есть желание только хвалить, хвалить и еще раз хвалить. Причем здесь обещания разработчиков совсем не расходятся с тем, что мы видим в тестовой версии. Наоборот, иногда кажется, что талантливые программисты еще и великие скромники.

Внешне произведение просто изумительно. Движок создавался с нуля – и сразу такой ошеломительный результат. Чем дольше смотришь на модель автомобиля с различных ракурсов, тем больше поразительных нюансов подмечаешь. И это при том, что недостатков (вы не поверите!) нет. Кузов гладкий, ровный, без единого намека на шероховатость или неровность, вызванную малым количеством полигонов. Все детали отлично состыкованы, фары очень тщательно вписаны в кузов, стекла аккуратно держатся в рамках. Арки крыльев вырезаны с точностью до микрона. А посмотрите на то, как отражается окружающий мир в этих блестящих (без лишней тонировки) стеклах. И при этом они остаются совершенно прозрачными! А бамперы. Да это же натуральные хромированные бамперы! Точно такие же, какими мы привыкли их видеть на машинах старых моделей (вспомните "копейку"). Изумительно проработаны диски, виден каркас безопасности в салоне. Модели гонщиков при прохождении поворотов реалистично покачивают головами в разные стороны.

Не подкачали и задники. Я автоматически, не задумываясь, выбрал СУ в России, даже не обратив на это внимания, и, только когда пейзажи показались мне очень знакомыми, припомнил, что это наш, родимый трек. Было очень приятно.

> Внешне произведение просто изумительно. Движок создавался с нуля – и сразу такой ошеломительный результат

Оставляет очень хорошее впечатление и вид от первого лица – изнутри кабины. Внутренности машины сделаны с той же любовью, что и кузов. Все четко, красиво, а самое главное – удобно.

В игре очень много спецэффектов: динамическое освещение, полупрозрачная пыль, отражение, правильное затенение. Все это вместе выглядит неподражаемо, позволяя вот эту вот тестовую (!) версию назвать самой красивой игрой жанра автосимуляторов. Есть и обратная сторона медали. И называется она

Как вам детализация модели автомобиля?

Здесь заносы не даются так просто, как в Colin McRae Rally 2.0

"системные требования". Будьте морально (а лучше всего физически) готовы к тому, что для большой детализации и очень насыщенных текстур вам понадобится процессор с тактовой частотой около 633 мегагерц, примерно 256 мегабайт оперативной памяти и хорошая карточка (минимум Riva TNT2 с 32 "мегами" на борту). А как вы хотели?..

И лучшая физика?

Второй сильный момент в Rally Trophy – физическая модель. Разработчики не стали растекаться мыслью по автопарку, а остановились на цифре в двенадцать. Автомобилей. И поступили очень и очень правильно. Зато каждая машина, по утверждению авторов игры, в финальном варианте окажется индивидуальностью на все сто процентов. Это касается не только внешнего вида, но и поведения. А также звучания. В погоне за максимальным реализмом создателям проекта пришлось буквально охотиться за уцелевшими экземплярами великих раллийных болидов прошлого, а потом заводить их и записывать получающийся шум на магнитофон для последующего перевода в игру. Впрочем, в тестовой версии эти труды оценить невозможно. Пока все машины издают одинаковый гул. Однако нам точно известно, что в итоге все встанет по своим местам.

Что касается физики движения, то и здесь все максимально серьезно. Разработчики говорят, что при работе над моделью движения машин они оперировали реальными физическими формулами. Программисты стараются просчитать нюансы движения машин в зависимости от марки, типа привода, рода покрытия и характеристик резины. Этому аспекту игры они уделяют повышенное внимание, так как автомобили должны не только вести себя в общем правильно, но и существенно отличаться друг от друга. А нам это обещали. Так что будем ждать.

Три доступные машины едут по трассе честно и бескомпромиссно. Как сказал одни западный обозреватель, было только две игры, в которых он боялся ехать быстро – Grand Prix Legends и Mobil1 Rally Championship. Rally Trophy стала третьей. Действительно, чем быстрее несешься по хитрым СУ, тем страшнее становится. Ты как будто сам сидишь внутри автомобиля. Чуть позже практика показывает, что не скорость тут является залогом успеха, а грамотная езда и расчетливость. Машина довольно-таки сложна в управлении и ошибок в выборе скоростного режима не прощает. Чуть зазевался, опоздал с торможением и все – "здравствуйте, девушки!" (помните старый анекдот про слепых?). "Здравствуйте, девушки" означает наличие развитой модели повреждений. Любой контакт, который великодушно простил бы вам старина "макрей", в Rally Trophy безжалостно карается. Машина сразу же мнется (причем, весьма реалистично), вылетают или покрываются паутиной трещин стекла, болтается лишившийся замка капот. В общем, визуально модель повреждений на редкость сильна. И не только визуально. После столкновений резко изменяется поведение машины. Плохо начинает работать КПП, заметно ухудшается управляемость. Класс! И это, не устаю напоминать, тестовая версия.

Но претензия всегда найдется. Слабо выглядит модель столкновений. Однако уверен, над этим компонентом игры разработчики уже сейчас трудятся в поте лица.

Историчность – не помеха

Rally Trophy, даже будучи обычной тестовой версией, выглядит очень сильно. Страшно подумать, что будет, когда проект обретет статус релиза. У игры есть все задатки для того, чтобы стать настоящим открытием компьютерного раллийного сезона. И как мне кажется, даже историческая тематика не должна отпугнуть большую часть игроков от этого, бесспорно, очень интересного автомобильного симулятора. Ждать осталось недолго, и я уже в нетерпении потираю руки, горя желанием опробовать в деле легендарный Ford Escort MK1 RS2000.

Солнце ничем не хуже, чем в играх от Rage Software

Андрей "Хорнет" Ламтюгов

Другая часть истории

Жанр	Симулятор эсминца
Издатель	UbiSoft
Разработчик	Ultimation
Дата выхода	Осень 2001 года

Чаще всего о Destroyer Command вспоминают в связи с тем, что здесь разработчики действительно собираются осуществить то, о чем так давно ведутся разговоры: объединить совершенно разные игры посредством единого поля боя. В данном случае речь идет о двух морских симуляторах: самом Destroyer Command и Silent Hunter 2.

Если честно, то я не могу сказать, что "разделяю восторги по поводу грядущего". Для меня интеграция DC и SH2 – это не прорыв, а всего лишь интересный эксперимент, результаты которого предугадать пока что невозможно. Естественно, о едином поле боя, с которым "совместимы" разные игры, сделанные разными командами, мечтают все. Но до этого еще очень далеко.

Сейчас интереснее разобраться, что из себя представляет (и будет представлять) DC сам по себе. Без участия Silent Hunter 2. Но, конечно, потом придется сказать и несколько слов о том, как две эти вещи "поют дуэтом" (говорят, что уже неплохо получается).

На двух океанах

Начнем, пожалуй, традиционно: слово Destroyer в данном случае на русский язык переводится как "эсминец". Другие варианты отбрасываются. Признаться, я несколько подустал от того, что в нашем деле считается едва ли не хорошим тоном называть авиационные пушки – пулеметами, командира военного корабля – капитаном, а наводчика в танке – стрелком. Но это так – к слову.

Здесь нам предстоит играть именно за командира корабля. Причем надводного корабля. Эсминца. Такие симуляторы – очень большая редкость; они заслуживают внимания уже за одну только тему, к которой обращаются.

Итак, американский эсминец на войне. На той войне, которую называют Второй мировой. На выбор – два театра боевых действий: Атлантика и Тихий океан. Есть еще Средиземное море, но оно считается, если можно так сказать, довеском к Атлантике. В общем и целом, это правильно.

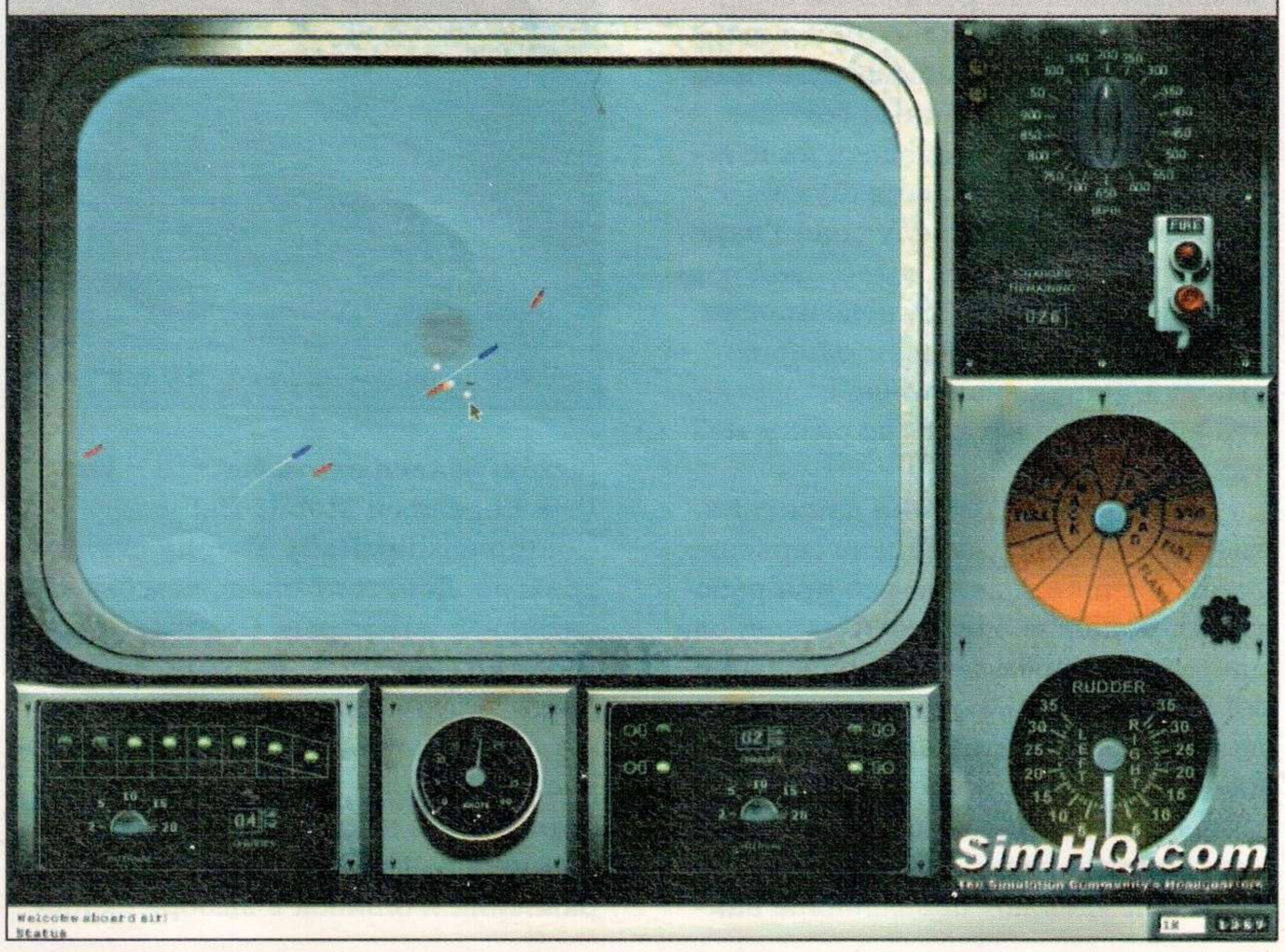
Эсминец – почти универсальный корабль; ему можно поручить массу разнообразных задач. Действовать в составе эскадр, помогать "большим дядькам" своими пятидюймовками и торпедами? Пожалуйста. Обстреливать береговые объекты? Никаких проблем. Сопровождать морские конвои? О чем разговор. А отражение воздушных атак будет? Обязательно – вплоть до стрельбы по камикадзе. Воевать в составе поисково-ударных групп, охотясь за вражескими подлодками? Ну, это вообще отдельная тема. И всем этим вам предстоит заниматься. А о подводных лодках действительно стоит поговорить подробнее.

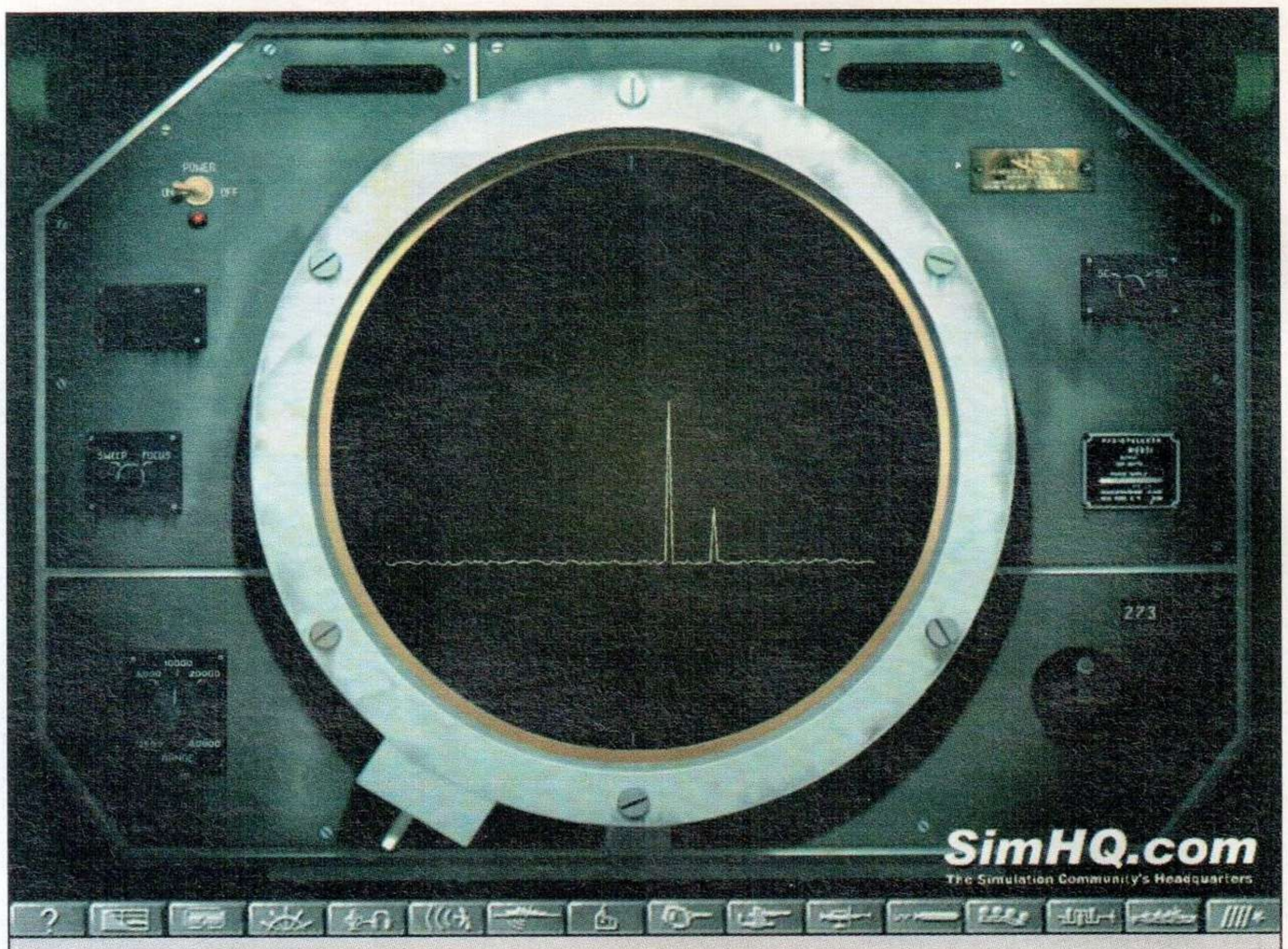
Enemy Below

Разработку Silent Hunter 2 начала фирма Aeon, и авторы Destroyer Command (напомню, что их команда называется Ultimation) неоднократно подчеркивали, что у них сложились отличные отношения со специалистами Aeon. Потом, однако, сложилось так, что разработка обеих игр легла на плечи Ultimation (они же, ко всему прочему, делают и Harpoon4, но об этом проекте как-нибудь в другой раз). Это значит, что моделирование поиска и уничтожения подводной лодки в DC будет выполнено на точно таком же уровне качества, который реализуется в SH2. А уж там-то с детальностью и достоверностью все будет в порядке, – лично я в этом не сомневаюсь.

Здесь в ход вступают радары, гидролокаторы и, конечно же, глубинные бомбы. Все это реализовано на уровне отдельных боевых постов, каждый из которых можно занять (впрочем, тут я не совсем точен: радаров в DC две штуки, каждому из них полагается по своему радиометристу – соответственно, радарных рабочих мест два, а не одно). Но эффективней всего действовать в роли командира: акустики дают местоположение лодки (это не точка, а зона определенной величины; эта величина зависит от размеров ошибки), оно отображается на карте, вы прокла-

Так командуют глубинной атакой





Радар. Почти как в Silent Hunter

дываете курс и определяете скорость эсминца – а дальше в ход уже идут глубинные бомбы. Говорят, что нанести точный бомбовый удар по лодке довольно сложно. Акустика – штука обманчивая.

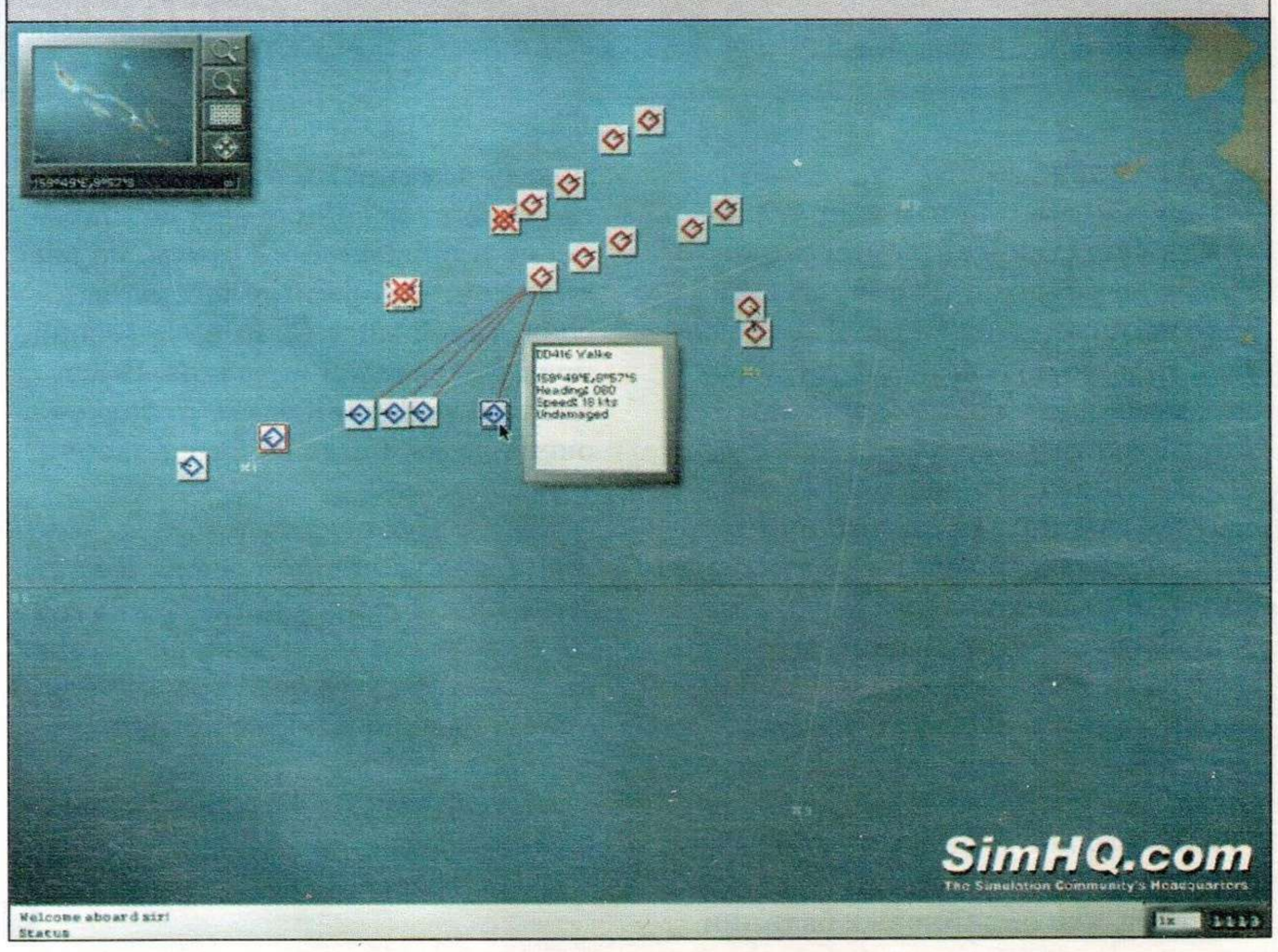
Здесь в дело вступает масса разных нюансов. Если лодка находится на поверхности и речь идет о чисто визуальном обнаружении, без помощи радара, то она увидит эсминец раньше – сказывается разница в высоте силуэтов. С другой стороны, сигнальщики эсминца вполне способны увидеть поднятый перископ, причем увидеть его тем легче, чем выше он поднят.

И, наконец, во всем этом есть один моментик, который я не могу охарактеризовать, не используя слова "круто". Немецкие лодки в "волчьей стае" переговаривались, используя радиосвязь на коротких волнах. Американские эсминцы имели на вооружении комплекс HF-DF, который позволял перехватывать и пеленговать эти переговоры. Это тоже реализовано в игре, причем очень своеобразно: в режиме multiplayer вас могут обнаружить и уничтожить просто потому, что вы начинаете чатиться с ребятами из вашей команды. Оригинальный ход. И довольно изящный, должен признать.

У подлодок в SH2, кстати, возможность чата в подводном положении пропадает. Тоже правильно.

Похоже, мы начали разговор о реализме. Хорошая тема.

А это уже командование артогнем



Возникновение симптомов

Симптомов морской болезни, конечно. Была в свое время такая отличная игра – Aces of the Deep. И если кто помнит, в списке ее опций присутствовала и такая: включить неподвижный горизонт. Потому что некоторые (кроме шуток), оказавшись на виртуальном мостике, начинали совершенно невиртуальным образом укачиваться.
По всей видимости, в Destroyer Command будет тот же самый эффект. Исходя из формальной точки зрения, упоминание об этом следовало бы отнести скорее к графике, но я рассудил так: возникновение морской болезни за экраном монитора – это предельное проявление реализма. Сильнее уже быть не может.

Дело тут не только в графике. Налицо правильное моделирование динамики движения корабля в море. Эсминец – штука довольно хрупкая. При сильном волнении он может перевернуться или попросту разломиться на волне. Говорят, что такие возможности тоже будут смоделированы (наравне с динамически развивающимися погодными системами).

Реалистичность управления кораблем. Вот вам такой штришок: вероятно, Destroyer Command – это первый морской симулятор, в котором можно осуществлять маневры, пустив машины враздрай.

Детальность в области применения оружия. Проскакивала такая информация: если вы воюете на Тихом океане, то в начале войны следует избегать ночных боев с японскими кораблями. Система управления огнем у них была лучше американской, а потому в темноте можно было огрести по полной программе. Но ближе к концу войны ситуация менялась с точностью до наоборот: американские корабли получали очень продвинутые радары, которые давали преимущество в точности стрельбы именно ночью. Вот такой нюанс... на мой взгляд, неплохо иллюстрирующий скрупулезность подхода разработчиков.

Театры военных действий. Как мы помним, в Silent Hunter они выглядели достаточно своеобразно: вы выходите из базы и моментально оказываетесь на позиции где-то очень далеко. Попросту говоря, моделировались лишь отдельные районы океана, в которых и можно было заниматься патрулированием.

Там такое допущение вполне проходило, но в случае с немецкой подлодкой в Атлантике ситуация меняется: уже сами переходы с базы на позицию и обратно заключали в себе существенный риск (особенно если дело происходило во второй половине войны). А потому

один особо дотошный потенциальный поклонник Silent Hunter 2 задал такой вопрос: я выхожу, к примеру, из Лорьяна, ложусь на курс и не выключаю компьютер столько дней, сколько понадобится. Смогу ли я таким образом добраться до Майами?

И разработчики ответили: СМОЖЕШЬ!

Ура!

Надо думать, что и в Destroyer Command ситуация будет точно такой же. Эти игры вообще очень похожи друг на друга – и не только внешне, но и по концепции и по программной структуре.

К сожалению, сейчас об уровне реализма в целом можно судить вот только по таким отдельным примерам и аналогиям со столь часто упоминаемым здесь Silent Hunter 2. Как будет выглядеть общая картина – пока что неизвестно. Но я определенно верю в это дело.

Море, небо, корабль

Если говорить о графике, то морские симуляторы всегда отставали от авиасимов. Тут уж, по всей видимости, ничего не поделаешь, как говорится, судьба. Здесь, судя по скриншотам, эта тенденция сохраняется: картинка в Destroyer Command выглядит куда менее эффектно, чем, скажем, в "Ил-2".

Если же судить об игре по сравнению с тем, как смотрелись ее предшественники, то DC (и, соответственно, SH2) – это, конечно же, большой шаг вперед. Я напомню, что в первом Silent Hunter графика была спрайтовой. И это было правильное решение; спрайты смотрелись существенно лучше, чем трехмерные модели Aces of the Deep. Но жизнь не стоит на месте. Спрайты успешно отправились в музей, и я могу сказать, что те трехмерные модели, которые пришли им на смену в DC и SH2, выглядят вроде бы неплохо.

Вообще, по графике эти две игры должны стать лучшими в рамках жанра – но только при условии, что они превзойдут недавно появившиеся Age of Sail II и Sea Dogs (они же "Корсары"). У меня такой уверенности нет. Надо ждать релиза.

Самое интересное – то, как будет выглядеть поверхность воды. В динамике. В различных погодных условиях. В этом плане уже очень давно ни один разработчик не делал ничего такого, от чего у вас перехватило бы дыхание.

А пока что пищи для различных спекуляций и рассуждений хватает. Вот взять хотя бы эти скриншоты.

Трехмерная модель. Немного бедновато?

Японец под огнем. Скоро перевернется и потонет

До осени

Ну что же – будем закругляться и, как обещали, скажем несколько слов про режим multiplayer. Он уже написан и отлажен. Я, само собой, говорю не о multiplayer вообще, а именно о взаимодействии двух этих игр.

Выглядит это, например, так: налицо пролив Гибралтар и немецкие лодки, которые пытаются прорваться в Средиземное море. Пролив патрулируется эсминцами. Если они потопят все лодки – победу засчитают им. Если кто-нибудь все же прорвется, то выиграют подводники.

Ну что же. Я рад, что мои самые мрачные опасения уже не сбылись. Говорят, что онлайновые баталии между эсминцами и подлодками протекают довольно весело, интересно и динамично. Тут мы, по всей видимости, должны благодарить создателей миссий. Короче говоря, пока что самый рискованный момент во всей этой затее работает очень даже неплохо. Это, конечно, с чужих слов.

Ну, а нам осталось только дожидаться нынешней осени. Не так уж и долго. В принципе, релиз мог бы произойти и раньше, но авторы хотят выпустить обе игры строго одновременно (вполне логичный подход).

Пусть выпускают. Вот тогда и посмотрим...

VENOM

CODENAME: OUTBREAK

VENOM– тактический 3D action
События игры, переносят нас в 2034 год, когда Земля едва не погибла от столкновения с кометой и сотни метеоритов, которые огненным дождем обрушились на поверхность, неся смерть и разрушения.
Вместе с метеоритами на Землю были занесены споры инородной формы жизни, которые в земных условиях начали быстро развиваться...

Игроку предстоит управлять отрядом из 2 человек специального назначения, выполнить 14 напряженных и опасных миссий на объектах, захваченных чужими, спасти выживших людей, проводя диверсии, предотвращая запуск ядерного оружия, добывая важную информацию, образцы и многое другое.

Высокий искусственный интеллект врагов не даст ни на минуту тебе расслабится и держит тебя в напряжении на протяжении всей игры.

- Оригинальный singlepleyer – игрок управляет отрядом из двух солдат, что открывает неограниченный простор для тактических действий.
- Динамичный сюжет и атмосфера игры.
- Высоко детализированные уровни сочетают в себе как закрытые пространства, так и огромные открытые пространства.
- Возможность набирать членов отряда между миссиями, а также подбирать им амуницию.
- Каждый солдат, который игрок может взять себе в команду, характеризуется набором параметров, которые определяют специализацию этого солдата. В процессе прохождения игры, параметры солдат увеличиваются.
- В игре реализованы алгоритмы виртуального слуха и зрения компьютерных противников, благодаря которым удалось добиться реалистичного поведения и адекватной реакции компьютерных противников на действия игрока.
- Реалистичные характеристики оружия.
- Возможность игры по сети до 16 человек и через интернет (Cooperative, CTF, Capture the Crystal, Black Box)

г. Челябинск
Ул. Цвиллинга д.64

г. Махачкала
Ул. Дахадаева д.11

г. Новороссийск
Ул. Энгельса д.76
Ул. Рубина д.5
Проспект Ленина д.23

г. Новосибирск
Ул. Ленина д.10
Ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Иркутск
Ул. Некрасова д.1
Ул. Байкальская д.69
Ул. Литвинова д.1
Ул. Урицкого д.1, д.18
Ул. Волжская д.14А

г. Норильск
Ул. Таймырская д.79

г. Уфа
Пр. Октября д.56

г. Краснодар
ул. Атербекова д.47г

г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольска д.58

г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Владимир
ул.Каманина д.30/18

г. Воронеж
Ул. Плеханова д.48
Ул. Карла Маркса д.67

г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Курск
ул. Ленина д.2
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Саратов
Ул. Астраханская д.140
Ул. Степана разина д.80

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15

г. Сургут
Ул. Энгельса д.11 блок «Б» клуб «Дигер»
Ул. Майская д.14
Ул. Мира д.37
магазин «Дрим»

г. Магадан
Пароковая д.13 к.205

г. Якутск
ул. Ярославского д.20

г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка Ул. Барклая д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015

г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.32/54
Лиговский пр. д.107
Васильевский остров, Средний пр. д.46

г. Южно - Сахалинск
Ул. Емельянова д.34А

г. Барнаул
Социалистический пр. д.109

GSC GAME WORLD

Руссобит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

©2001 GSC ©2001 «Руссобит-М».
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»: тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; заказ дисков через интернет: shop@russobit-m.ru телефон технической поддержки: 212-27-90; e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru и

Reckless Driver

Тень отца Гамлета

Жанр	3D Action+Racing
Издатель	Soft Enterprises
Разработчик	Soft Enterprises
Требуется	Pentium-II 266, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium-III 366, 128 Mb RAM, 3D

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 3.5

Время освоения: до 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Когда-то давным-давно, когда еще не было ускорителей трехмерной графики, а винчестер объемом за гигабайт считался предметом роскоши, весьма популярной была игрушка Descent. Еще, как говаривают старожилы, в те времена была гонка Battle Race. В общем, славные были времена. Неускоренные. И вот в двадцать первом веке они напомнили о себе зловещим проектом Battle Race 3D.

A Descent тут вот почему был упомянут. В рассматриваемой игре мы летаем на каком-то хитро сделанном самолетике по лабиринтам, периодически попаливая из пушечек по таким же летающим вражинам. Только вот Descent был интереснее. И для своего времени современнее. А наша трехмерная битва-гонка сегодня смотрится ужасно архаично.

А вот огоньки красивые...

Полет дизайнерской мысли налицо

Чудо-ролик: всем полезен, всем хорош

Все расставляет по своим местам чудо-ролик. Весьма дешевая и размытая анимация, темные тона, общая непонятность происходящего на экране, перманентное распадение картинки на мерзкие квадратики. Авторы сразу предупреждают нас, что иметь дело мы будет с продуктом в стиле “ретро”. Так что, либо терпите и в спешном порядке реанимируйте в себе ностальгические чувства, либо с размаху вытаскивайте из сидирома диск и метким броском натренированной руки отправляйте его в широко раскрытую форточку под колеса случайно проезжавшего мимо асфальтоукладчика.

Все тут напоминает о “средневековье” игровой индустрии, пришлось которое на середину девяностых годов. Меню слишком простенькое и почти полностью лишено какой-либо эстетической ценности. Звуковое сопровождение откровенно никакое, а музыка с трудом поддается хотя бы примерной жанровой классификации. Возникают некоторые глюки и несуразности при попытке “подружиться” с интерфейсом и заставить игрушку работать “по нашему велению\хотению”. Ну да ладно. В целом, предстартовый этап прошел без шокирующих моментов, и мы, выбрав чемпионат, готовимся к новым испытаниям. И, конечно же, тут же получаем их.

Вася! Космонавтом!

Можно долго и усердно рассуждать на тему “а на что рассчитывали разработчики, выпуская этакий самобытный проект в 2001 году от Рождества Христова?”. Но правильного ответа на поставленный вопрос мы все равно не получим, ибо некоторые разработчики, как показывает практика, сами иногда творят что-то такое, которое потом логически объяснить (даже для себя) не в состоянии.

Момент первый. Тут мы, естественно, поговорим о графике, ибо графический уровень этой игры просто бесподобен. Соревнования проходят в каких-то шахтах, каменоломнях, пещерах, подземных лабиринтах. В общем, в местах, для соревнований наименее пригодных. И пусть бы шахты и каменоломни были выполнены красиво, с душой... так нет! Разработчики своими стараниями сделали их еще более непригодными для полетов наперегонки. Грубости и аляповатости дизайна просто поражаешься. До чего же уродливо тут выполнен буквально каждый квадратный метр пространства. Нагромождения убогих углов, резких, ломаных поверхностей, скучных тоннелей. И все это запаковано в сверхпримитивные текстуры. По-моему, рисуя их, авторы заботились прежде всего о том, чтобы полученное было максимально ярким и вызывающим. Своего они добились. Когда летишь через очередной длинный коридор на большой скорости, начинает рябить в глазах от бешеного мелькания ярких и бредово раскрашенных поверхностей. Ну а самое приятное во всем этом безобразии то, что при скоплении в одной точке нескольких враждующих личностей (которые начинают палить из всех стволов), картинка начинает “коллапситься” в лучших традициях первых трехмерных игрушек середины девяностых годов. Впрочем, почему “в традициях”? Это и есть проект середины девяностых, абсолютно неиграбельный и неоптимизированный, к которому просто прикрепили поддержку трехмерных акселераторов.

Второй момент касается управления. В принципе, на него тоже можно особо не наезжать. Ибо оно соответствует общему уровню игры. Задумка правильная, а работает все не ахти как. Плачевный итог: там, где игрок должен получать удовольствие от ловкого маневрирования на большой скорости, он постоянно напрягается, стараясь подчинить себе упрямый, непослушный аппарат.

Seek and destroy

Во всем остальном проект не более, чем средняя, ничем не запоминающаяся поделка. Игровых режимов – кот наплакал. Поведение оппонентов то туповатое, то читерское (в зависимости от уровня сложности). Звук, как уже говорилось, не впечатляет. Все усилия диктора придать процессу летания по уродливым лабиринтам драматизма и напряженности выглядят (или даже звучат) довольно жалко.

Я пользовался этой игрой тридцать минут. И, как мне кажется, это даже очень много.

НИМ

Обыкновенный шахматный клон

Чаплыгин Владимир

Жанр	Симулятор шахмат
Издатель	Chessbase
Разработчик	Chessbase
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium-II 333, 64 Mb RAM

Игровой интерес
Графика
Интеллект
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 5.7

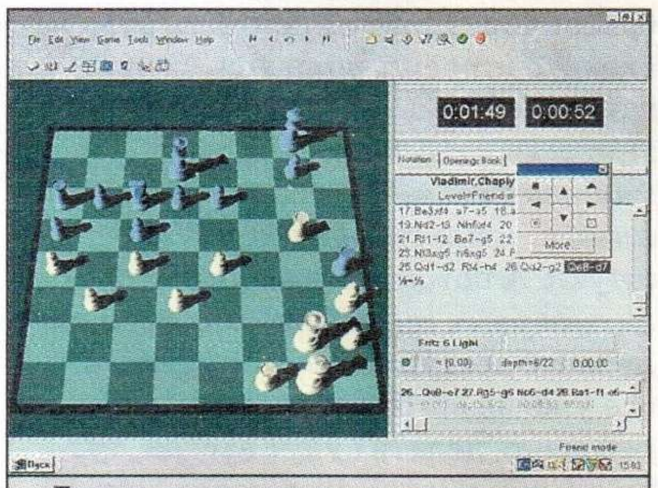
Время освоения: около часа
Сложность: регулируемая
Знание английского: обязательно

После первого взгляда, брошенного в сторону монитора, мне почему-то вспомнилась концовка одного старого советского анекдота, в котором продавец объяснял покупателю, почему кефир не отпускается евреям фразой: "А вы его пФробовали?!" Такую же табличку впору вешать и на коробки с Junior 7.

Внимание, розыск!

Оказывается, своеобразным "кидаловом" занимаются два очень почтенных и многоуважаемых в шахматном мире израильтянина – это Амиар Бан и господин Бушинский. Еще в начале восьмидесятых годов эта парочка придумала весьма умную для тех времен шахматную программу Junior. Дальше - дело техники. В скором времени был найден мощный издатель и пошло-поехало. Игрушка тогда вышла замечательная. До сих пор помню, как я с удовольствием резался в "Юниора" (именно такая надпись красуется на моей запылившейся пятидюймовой дискете с порядковым номером 17) еще на "двушке".

А что теперь? Армагеддон и мракобесие, по-иному и не скажешь. Друзья, нам подсунули чуть переделанный Deep Fritz 6 (смотрите рецензию в 46-м номере). Изменения настолько ничтожны, что просто диву даешься. Представляете, они даже интерфейс оставили тот же. Думаю, Бан и Бушинский сейчас получают мешки гневных писем от покупателей, которые уже по привычке выложили из своего кошелька почти сотню немецких марок. Деньги на ветер, да и только.



Трехмерная доска вчистую взята из Deep Fritz 6

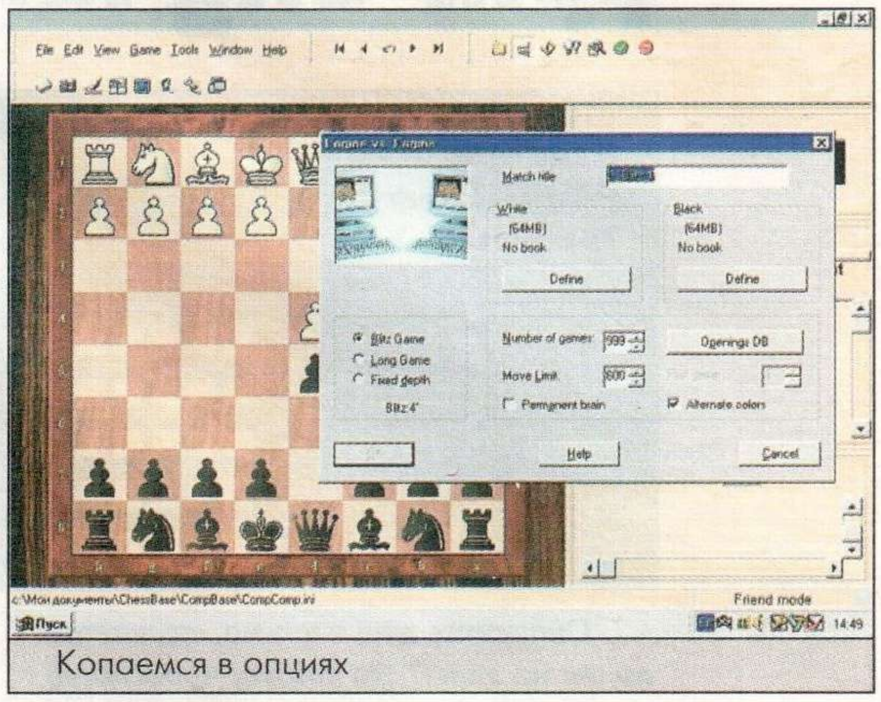
Интеллектуалы и просто любители

Все продукты от Chessbase славятся своими мозгами. Хотя, Крамник утверждает, что еще в течение двадцати лет никакая машина не переплюнет человеческий мозг, так как современные технологии не способны адекватно реагировать на нестандартные ходы. И здесь я полностью согласен с нашим чемпионом. Шутки ради обратите внимание на расположившийся поблизости скриншот. Видите, как компьютер озадачен неординарной расстановкой фигур, что даже надпись "The Vladimir Gambit? The Kursk Variation?" выдал? Впрочем, хвастать тут мне нечем, ибо эту партию я, к сожалению, сыграл вничью. А это был как раз самый сложный уровень. Один знакомый специалист сказал мне, что даже пятнадцать-двадцать ходов с этим гадом трудно продержаться, лишь только профессионалы способны обыгрывать мощнейший искусственный интеллект. Представляете, как мне было приятно слышать такие слова?

Компьютер обалдел от такого варианта наступления

Все остальное

Что дальше? Дальше опять хочется сбиться на ругань в адрес разработчиков. Я впервые вижу шахматный симулятор, где помимо AI и хвалить-то нечего. Другое дело, если бы полгода назад я не видел шестого "Фрица". Одни мучения и страдания. Readme-файл содержит в себе список всевозможных фич и новинок. Вот я как раз их и перечислю.



Копаемся в опциях

В Junior 7 присутствуют режимы вызова подсказок (экая невидаль, во всех путевых шахматах также имеется подобная опция) и официальных правил от ФИДЕ. Вдобавок к этому, на выбор предлагается более десятка досок (от стандартной черно-белой расцветки до радикальных зеленых оттенков) и два комплекта фигур (современный и старинный виды отличаются друг от друга как небо и земля). Все так называемые в народе "дурацкие ходы" компьютер фиксирует и переспрашивает в отдельном окне, мол, действительно так хотите пойти или же соизволите передумать? Такая фича не в новинку, я заостряю внимание лишь из-за того, что это окно внешне отличается от бесстыдно копируемого Deep Fritz 6.

Наконец, Junior 7 предлагает огромное количество задаваемых параметров предстоящего поединка. Хотите блиц - пожалуйста, хотите затяжные партии - сделаем. Те же скоротечные матчи можно ограничить вплоть до нескольких секунд на раздумья. Например, я выставлял по три минуты на брата. Оставалось быстро кликать мышкой и не совершать грубейших ошибок. В итоге компьютеру не хватало времени. Он растранжирил его еще в самом начале поединка. Такие маленькие секреты открываются с завидным постоянством. Именно благодаря минимальным прорехам в AI, можно без проблем сводить все свои матчи вничью (на самом сложном уровне, разумеется).

Впрочем, все написанное выше – это мелочи, на которые обращаешь внимание только из-за общей отвратительности игры. Что поделаешь, клон. Мы привыкли видеть такие явления в стратегиях и FPS, а вот в шахматах такое случилось, пожалуй, в первый раз.

Жаль.

Леонтий Тютелев

Для скучающих по зиме

Жанр	Симулятор снегохода
Издатель	Daydream Software
Разработчик	Daydream Software
Требуется	Pentium-II 266, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium-III 366, 128 Mb RAM, 3D

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 7.2

Время освоения: до 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не обязательно

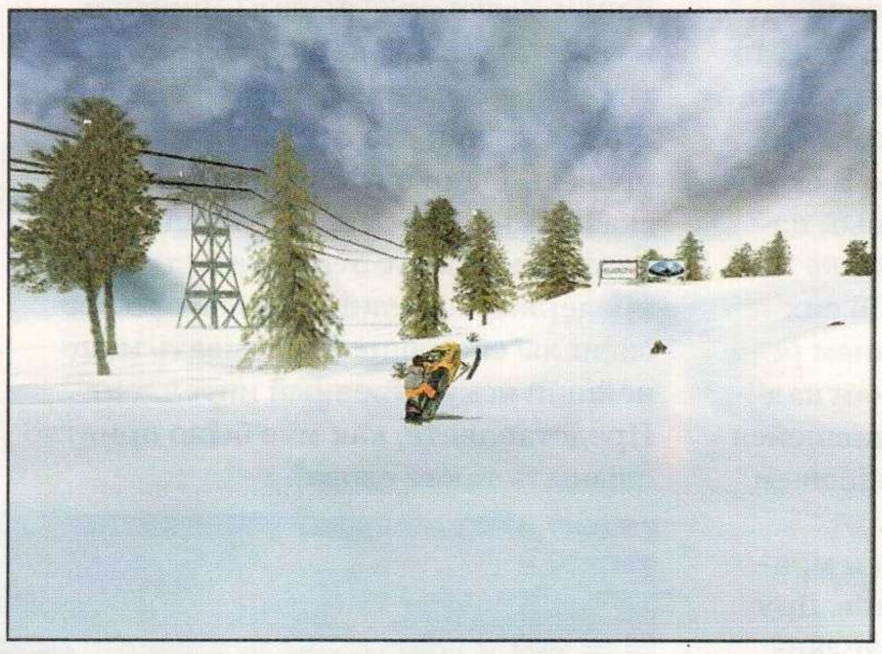
Скажите мне честно, скучаете ли вы по зиме? По этому чудесному времени года, когда на улицу можно выйти только "обмотавшись" мешком разнообразной одежды, когда, садясь с утра в машину, рискуешь примерзнуть к креслу и остаться там вплоть до весны, когда кругом снег и лед и можно тривиально упасть (и упасть больно), когда, в конце концов, нельзя просто, в свое удовольствие, погулять вечерком по улице, неспешно покуривая (ага, вам сказать что?) и развивая в голове очередной философский трактат? А вот некоторые скучают.

Впрочем, у таких людей несколько иные ценности. Они любят самое холодное время года за то, что оно предоставляет в их неограниченное пользование такую хитрую вещь, как снежный покров. А чем хорош снежный покров, кроме того, что он мягкий и вроде как красивый? А тем, что, используя его, можно покататься на разнообразнейших транспортных средствах, наиболее интересными и динамичными из которых являются снегоходы. А еще лучше – спортивные снегоходы. Вот любители снегоходов и скучают по зиме. А солидарные с ними товарищи выпускают летом симуляторы снегоходов, в которые мы играем.

Долгожданный

За истекший год мы получили две игры, посвященные снегоходам, и поэтому кое-какое представление о том, как это должно выглядеть и играться, имеем. Как мы помним, первым в жанре стал "наш советский" "Снежный шторм". Проект так себе, но для начала – очень даже ничего. Далее была игра Sno-Cross Extreme, которая смогла порадовать динамичным геймплеем и красивой графикой. А через пару месяцев после выхода двух этих творений в прессе начали муссировать слухи о новом "снегоходе", который с великой легкостью переплюнет конкурентов и станет чуть ли не одной из наиболее интересных гоночных игрушек этого года. В качестве подтверждения своих слов авторы выкладывали довольно-таки симпатичные скриншоты.

И вот момент истины настал. Проект появился, и был сразу же ловко куплен мною и тщательно препарирован.



В целом

К созданию Ski-Doo X-Team Racing авторы отнеслись добросовестно. Они сразу же пошли к людям, которые занимаются выпуском снегоходной техники и захотели с ними сотрудничать. Выбор пал на канадскую фирму Bombardier. Поэтому в игрушке мы будем кататься на транспортных средствах исключительно этой прославленной компании. Что само по себе и хорошо, и плохо. Плохо потому, что хотелось бы, конечно, попробовать в деле и конкурентов. Но пока жанр находится в зачаточном состоянии, по всей видимости, покупать много лицензий просто невыгодно.

Проект встречает нас милым интерфейсом и множеством игровых возможностей. Сразу обращаешь внимание на то, что авторы не оставили в покое многопользовательские соревнования. Соответствующие опции находятся не где-нибудь на задворках интерфейса, а в основном меню.

Для тех, кто привык класть на лопатки исключительно компьютерных болванчиков, тоже предусмотрено несколько игровых режимов. Самым главным тут является чемпионат. Принцип классический. Сначала нам машинку послабее, соперников пололяльнее, трасс поменьше, кругов – три штуки. А потом, когда сумеете сделать первых гадов со всех сторон, получаете доступ в более крутую лигу, где уже не вы будете делать, а, скорее всего, делать будут вас. Да, тут еще и три уровня сложности есть. Начинающих прошу дальше второго не вылезать.

Модели гонщика и снегохода, в целом, хороши, но им все равно чего-то не хватает

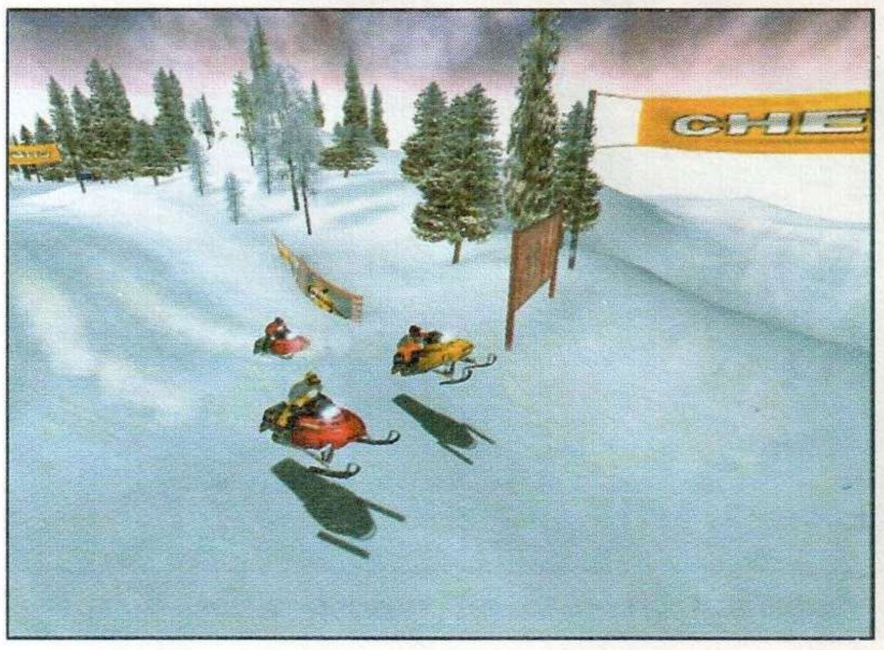
Неожиданные приятности

Ну да ладно, самое главное ведь тут – вовсе не режимы и снегоходы. Главное – качество геймплея. А вообще, для начала неплохо было бы разобраться в том, что за игра перед нами: аркада или симулятор?

Поначалу даже не возникает сомнений. Не кажущийся серьезным интерфейс, залихватские панковские композиции из колонок. Ну, и так далее... Однако чуть позже приходится изменить свою точку зрения на эту проблему, так как физика оказывается очень хорошо проработанной...

Главное – качество геймплея. А вообще, для начала неплохо было бы разобраться в том, что за игра перед нами: аркада или симулятор?

Больше всего меня удивила в игре модель столкновений. Не каждый из лучших мото и автосимуляторов предлагает такую великолепную реализацию контактов игрока с объектами третьего плана. Я много раз специально на разной скорости и под разными углами сталкивался с различными препятствиями, и каждый раз получал вполне адекватную на это реакцию. Переворачивался ли снегоход, вылетал ли из седла гонщик, исполняли ли оба акробатические этюды – все это выглядело вполне натурально и логично! Жаль вот только, что авторы не сделали подобающей модели повреждений – уже уступка аркадникам.



Вполне правдоподобно снегоход едет. Отдельно просчитывается поведение гусениц и направляющих лыж. Закрутиться на изогнутой поверхности или "поскользнуться" на присыпанном снежком льду в повороте – не проблема. К управлению можно быстро приспособиться, но вот познать все нюансы поведения машины вы сумеете только порядком потренировавшись. Машина очень точно реагирует на руль и подачу топлива, реалистично прыгает на неровностях, соответствующим образом меняя свое положение в пространстве (во время прыжка обязательно надо думать о приземлении, иначе последует болезненное падение). В общем, физика проекта принесла ряд очень приятных сюрпризов. Это, скорее, симулятор, нежели аркада. Что там дальше?

А дальше мы должны поговорить немного об искусственном интеллекте. Знаете, вполне достойно. Оппоненты проигрывают нам только тогда, когда мы реально очень уверенно и безошибочно идем по трассе, которую знаем почти наизусть. Ну а если вспомнить, что простых треков в этой игре почти нет, то выводы приходят сами. AI в порядке. Иногда, он, конечно же, чудит, но тут же спешит исправиться и нередко очень красиво, на скорости, обходит игрока! Да и всегда есть возможность поднять уровень сложности.

Панк not дед!

Когда я впервые посмотрел на скриншоты из игры, я подумал, что это, наверное, будет очень сильный графически проект. Типичный представитель современных игрушек, которые редко дают нам что-то новое по части геймплея, но почти всегда предлагают безупречную графическую оболочку. На деле все оказалось немного иначе. Нет, не подумайте только, что я был разочарован. Графика вполне пристойная и злободневная, но... Какая-то она блеклая и размытая. Даже, когда стоит максимальная детализация и солидное разрешение. Нет тут классных детализированных текстур, ловко подбитой модели гонщика и впечатляюще проработанного снегохода... Как-то все средне, но, с другой стороны, и придраться в целом абсолютно не к чему. Загадочно.

Контрастируя с графикой, однозначной "пятерки" заслуживает звук. Панк-рок, как показывает опыт знакомства с последними гоночными играми, для нашего жанра – как раз то, что нужно. Я вот почти всегда отключаю музыку во время заездов, чтобы не отвлекаться, но на этот раз себя пересилил и чуть позже с удивлением подметил,

Домики просто ужасны, если честно

Выполняем очередной трюк

что во время очередной гонки топаю ногой в такт очередной залихватской композиции.

Нельзя пройти мимо дизайна трасс. Каждый трек таит в себе какие-то новые качества. И если вы хорошо проехали первый, то, скорее всего, споткнетесь на следующем. А есть тут такие этапы, которые без помощи указывающей направление стрелки пройти и вовсе нельзя. В целом, дизайн понравился. Дополнительный элемент неожиданности вносят изменяющиеся погодные условия.

Для всех и каждого

В общем, после общения с этим проектом хороших эмоций осталось больше, чем плохих. Игра получилась качественная и вполне интересная. Если сравнить ее с предшественниками-конкурентами, то она победит. Все-таки уровень реализма и степень подготовки оппонентов тут выше, чем в "Снежном шторме" и Sno-Cross Extreme. Можно было сделать чуть более четкой и красивой графику, однако и то, что есть, смотрится неплохо.

Как ни странно, но этот Ski-Doo X-Team Racing можно рекомендовать не только скучающим по зиме и ее снежному настилу персонам, но и всем тем, кто неравнодушен к хорошим гоночкам, в том числе и гоночкам на снегоходах.

Владимир Веселов

Как вы яхту назовете...

Жанр	Симулятор яхты
Издатель	Stentec Software
Разработчик	Stentec Software
Требуется	Pentium II 233, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III 500, 64 Mb RAM

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Реализм
Ценность для жанра

Рейтинг 6.1

Время освоения: от 0 до 0.5 часов
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

Было это в 1989-м году на Онежском озере во время Открытого Чемпионата Карелии. Через 15 минут после старта сорокамильной гонки ветер, дувший и до того весьма лениво, окончательно стих. Три десятка яхт неподвижно застыли неподалеку от стартового створа, экипажи переговаривались между собой, обсуждая несправедливость судьбы. Однако вскоре всеобщее внимание привлекла небольшая яхта с задиристым названием "Оса". Движимая неведомой силой, она не торопясь выбралась из кучи яхт и стала медленно, но уверенно удаляться в нужном направлении.

Бинокли, подзорные трубы и прочие оптические инструменты соперников обшаривали палубу "Осы" и акваторию вокруг нее, стараясь обнаружить какие-либо недозволенные действия ее экипажа. Но, судя по всему, экипаж вообще ничего не делал. На носу яхты вольготно разлегся капитан, покуривая трубку (причем дым из нее поднимался вертикально вверх, показывая полное отсутствие ветра), рулевой небрежно придерживал румпель левой рукой, а три остальных члена экипажа дремали в кокпите. Яхта же уверенно продвигалась вперед, совершенно непонятно почему. К рассвету следующего дня, когда задул, наконец, легкий бриз, "Оса" уже подходила к первому поворотному знаку, так что гонку можно было считать выигранной.

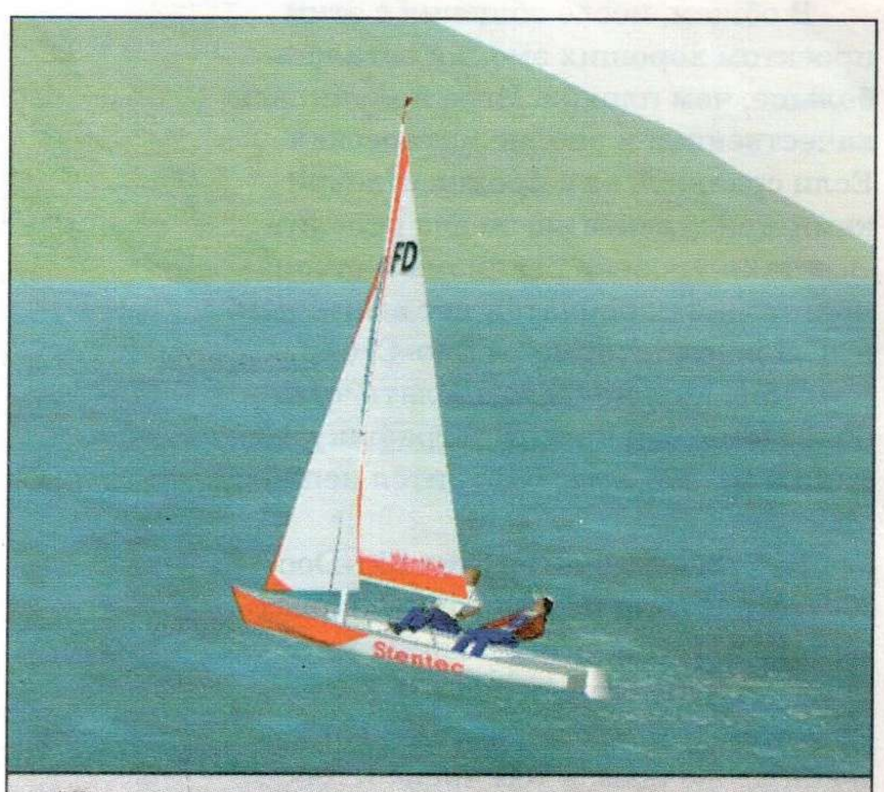
Парадокс в парадоксе

Эту невыдуманную историю я привел для того, чтобы проиллюстрировать свою мысль – парусный спорт вещь непредсказуемая, парадоксальная, так что создать абсолютно реалистичный симулятор на данную тему невозможно. И это при том, что сделать симулятор парусной яхты достаточно просто. Поясняю.

Для того чтобы яхта шла с максимально возможной на данном курсе скоростью, надо поднять паруса, поставить их в нужное положение и придать им правильную форму. С подъемом парусов все понятно, а вот что значит "поставить в нужное положение и придать форму"? Треугольные паруса (по науке они называются "косыми") работают как самолетное крыло (или воздушный змей). Набегающий поток воздуха создает с одной стороны сжатие, с другой – разряжение, в результате появляется сила, которая толкает яхту. Поскольку ветер обычно дует под каким-то углом к курсу, сила эта толкает яхту не вперед, а туда, куда ветер дует. Чтобы яхта двигалась в нужном направлении, у нее есть еще одно крыло, подводное (киль или шверт). На него тоже действует сила, совместное действие этих сил и движет яхту. Однако яхта всегда (кроме курса фордевинд) перемещается не только вперед, но и немножко вбок (иначе сила на киле не возникнет), т.е. имеется некоторый дрейф. Так вот, правильное положение парусов – это когда скорость по курсу максимальна, а дрейф минимален.

Теперь о форме парусов. Как я уже говорил, парус работает как крыло, значит, и по форме он должен быть похож на крыло. С одной стороны выпуклый, с другой вогнутый (эта выпуклость-вогнутость у яхтсменов называется "пузо"). Паруса так и шьются с пузом, однако на разных курсах оно должно различаться. На полных курсах (это когда ветер дует с кормовых углов) пузо должно быть максимальным, а на острых (когда ветер дует с носовых углов) минимальным. Варьируется форма паруса путем изменения натяжения передней и нижней кромок (шкаторин, говоря по науке).

Получается, что для создания реалистичного симулятора парусной яхты достаточно взять несколько формул аэро и гидродинамики, позволить игроку контролировать установку парусов и натяжение их шкаторин (вообще-то на спортивных яхтах есть еще возможность менять наклон и кривизну мачты и кое-что еще, но это уже тонкости). В рассматриваемой игре все так и сделано, причем сделано достаточно удобно. С помощью функциональных клавиш выбираете, чем управлять (фаловый



"Летучий Голландец" – один из старейших классов швертботов. Тем не менее, весьма популярен до сих пор

К поворотному знаку нужно подходить с правильной стороны и в правильное время

Катастрофа? Отнюдь, умелый экипаж может поставить яхту на ровный киль меньше, чем за минуту. В игре же для этого есть специальная клавиша

В игре это самая крупная яхта. Примерно так выглядит упоминавшаяся "Оса"

и шкотовый угол грота или стакселя, стаксель-шкоты или гика-шкоты и так далее), а потом, клавиатурой/джойстиком/мышью этим управляете. Естественно, в любой момент можно и рулить. Вот и получается, что с одной стороны мы имеем реалистичный симулятор, а вот с другой...

Реализм и упрощение

Давайте задумаемся, а как узнать, правильно ли вы отрегулировали паруса? Простейшее правило тут гласит: "Яхта с правильно установленными парусами не должна уваливаться или приводиться". Говоря проще, для удержания яхты на курсе не нужно действовать рулем. Вы вообще можете бросить румпель или штурвал, тем не менее, яхта будет идти в правильном направлении.

Тут у нас (в игре, то есть) вроде бы все нормально. Устанавливаете паруса, смотрите, в какую сторону устремляется при этом нос яхты, а потом потравливаете или выбираете гика-шкоты (а если на яхте два паруса, грот и стаксель, то и стаксель-шкоты). Но есть тут маленькая тонкость: если парусов два, то максимальной скорости можно достичь только при одном варианте их взаимного расположения, а вот на курсе яхта будет удерживаться при многих вариантах. В реальной жизни используется еще одно простое правило: "Стаксель нужно выбрать так, чтобы его задняя шкаторина возле фалового угла слегка полоскалась". В переводе на человеческий язык это означает, что снасть для управления стакселем нужно натянуть как можно туже, а потом потихонечку отпускать, до тех пор, пока его задняя кромка возле верхнего угла не начнет слегка вибрировать. Увы, в игре ничего подобного не получается, хотя графика достаточно приличная, рассмотреть такие мелочи невозможно.

Теперь о форме парусов. Опытный яхтсмен оценивает форму парусов на глазок, менее опытные используют так называемые "колдунчики" (кусочки яркой нитки, пришитые одним концом к парусу). Под воздействием обтекающих парус потоков ветра колдунчики прижимаются к нему, вытягиваясь вдоль потока. Ну а если в каком-то месте паруса образуются завихрения, колдунчик там вибрирует. Поскольку пришиваются эти колдунчики в определенных местах, оглядев их, можно быстро установить, правильно ли натянут парус. Как вы понимаете, и этой тонкости в игре нет.

Как же тут быть? Разработчики вышли из положения единственно возможным образом – разрешили на любой яхте использовать GPS (спутниковую систему навигации). Вообще-то эта штука (а она позволяет с очень большой точностью определять скорость яхты, ее курс и многие другие параметры) используется и в реальной жизни, но во время соревнований допускается только на крейсерских яхтах.

Надо сказать, использование GPS начисто убивает всю романтику парусных гонок. Смотришь на него, выбираешь и травишь шкоты, пока скорость не станет максимальной. А где тут мастерство, интуиция, чувство ветра?

Разные мелочи

В игре представлено шесть типов яхт, три из них килевые (имеют неподвижный киль, так называемый "плавник"), остальные – швертботы (киль у них выдвижной, "шверт"). Так вот, на этих последних имеется работа со швертом. Дело в том, что для достижения максимальной скорости его нужно (в зависимости от курса) опускать и поднимать. На острых курсах максимально опускают, на полных постепенно убирают, а когда ветер дует строго с кормы (курс фордевинд), он и вовсе не нужен. В игре все это можно проделывать, что, несомненно, хорошо. Зато отсутствует работа на трапеции, что есть плохо.

Ситуация тут такая: паруса (да и киль) лучше всего работают, когда они перпендикулярны поверхности воды. Однако ветер стремится накренить яхту. Для того чтобы уменьшить этот крен, экипаж усаживается на наветренный борт (это откуда ветер дует), а при усилении ветра и вовсе вывешивается за борт (удерживаясь ногами за специальные петли на днище). Ну а когда ветер совсем сильный, матрос вылезает на трапецию. Это такая снасть, прицепившись к которой, можно повиснуть за бортом, упершись ногами в его край. Работа на трапеции штука интересная, хотя и опасная. Если неправильно сработает рулевой, он может макнуть матроса в воду или же бросить его на парус.

Так вот, пусть в игре и есть возможность управлять действиями экипажа (если выбрать соответствующую опцию), работы на трапеции нет вовсе.

Реализм или нет?

Надеюсь, я достаточно ясно растолковал, что симуляция яхты в игре сделана весьма реалистично, а вот симуляция яхтенного спорта – нет. В этом как раз и заключается сила и слабость игры. Человеку, не знакомому с парусным спортом, она не интересна потому, что в ней слишком много всяких специфических штучек. Ну а профессионалу не интересна потому, что в ней отсутствует возможность проявить свои таланты.

Впрочем, поскольку это уже четвертый симулятор серии, наверняка есть люди, которым он понравится. Вот только я не могу понять, кто же именно эти люди.

Леонтий Тютелев

Нет, Киса, это вовсе не Gran Turismo!

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Activision Value
Разработчик	Sega
Требуется	Pentium-II 266, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium-III 366, 128 Mb RAM, 3D

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 6.1

Время освоения: до 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Мы, компьютерные игроки, никогда не испытывали недостатка в хороших (даже отличных) автомобильных играх. Любая наша прихоть была удовлетворена старательными разработчиками: десятки игр, от сложнейших симуляторов до простейших аркад, увидели жизнь за пару прошедших лет. Еще столько же появится в обозримом будущем. Однако есть такая игрушка, в которую, я уверен, хотел бы поиграть любой фанат компьютерного виртуального автоспорта, однако ж, "увы и ах!". Да, я говорю о хите на все времена, игре Gran Turismo, появилась которая в формате PlayStation несколько лет назад, а теперь вот получила продолжение (третья часть) уже на второй приставке от Sony.

Gran Turismo – это чисто приставочный "брэнд", портировать который на компьютер, похоже, никто не собирается. Причин тому немало. Это и специфика уже сложившегося рынка ПК-симуляторов, и возможная нецелесообразность перевода (быть может, просто не окупится), и еще много чего. Однако спрос, как показывает практика, есть. Я спрашивал у знакомых, купили бы они GT3, если бы игра вышла на ПК. Ответ всегда был утвердительным. Тогда я интересовался, а хотели бы они, чтобы эта игра вышла на PC. И в этом случае получал ответ "да!".

Ну что ж, раз не желают шевелиться сами разработчики игры, то рано или поздно должны будут зашевелиться другие. И это случилось. Sega совместно с Activision выпускают прямой (без всяких скидок) аналог GT. Причем делают это и для своего Dreamcast, и для нашего "контупера".

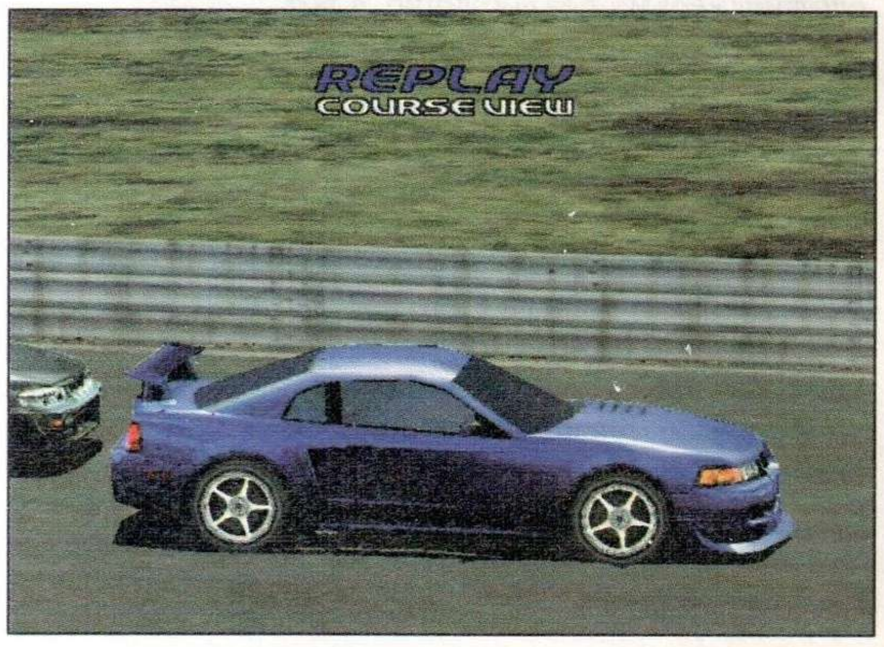
Sega GT я ждал с нетерпением. Скажу сразу, игра не оправдала моих надежд и чаяний, но в целом произвела весьма неплохое впечатление. Прежде всего, масштабностью.

All around the world

Sega GT стоит купить хотя бы из-за того, что в ней представлен умопомрачительный список автомобилей. Неважно, каким авто вы отдаете предпочтение: изящным "итальянцам", чопорным "немцам", разухабистым "американцам" или скромным "японцам" – здесь вы найдете себе машину по вкусу. И, я уверен, не одну, а несколько.

Любопытно знакомиться, прежде всего, с японской автомобильной промышленностью. Такого количества разнообразнейших машин спортивного толка разных лет выпуска ни в одном компьютерном автосимуляторе не было и, мне кажется, не будет. Я интересуюсь автомобилями, но благодаря этой игре открыл для себя несколько абсолютно неизвестных ранее машин. Причем, любопытных. С турбированными двигателями, спортивной подвеской... За это спешу сказать игре спасибо.

Раз уж мы завели разговор о машинах, то никак нельзя пройти мимо очень продвинутой системы тюнинга. Это нечто. Были бы деньги, и любой, даже почти серийный автомобиль вы сумеете превратить минимум в болид для кузовных автогонок! Каждый основной узел машины может быть подвергнут многократному улучшению. Причем все шаги выглядят логично и позволяют проводить аналогии с реальным тюнингом. К примеру, возьмем первый этап тюнинга двигателя. Что предлагает нам игра? Да то, что предложили бы вам в любом тюнинговом ателье! Поменять воздушный фильтр на особый, с нулевым сопротивлением, провести чип-тюнинг (то есть перепрограммировать работу двигателя таким образом, чтобы тот выдавал большую производительность). В итоге получаем десять-пятнадцать процентов прибавки мощности и расстаемся с умеренной суммой денег. Или подвеска. Первые шаги – это замена штатных амортизаторов на полуспортивные, и также установка новых, более жестких пружин. Дальше, если пожелаете, вам и чисто спортивную подвеску сделают. Установят новые рычаги, стабилизаторы, выкинут "резинки". Однако и денег придется выложить побольше. Грамотно работают игровые механики и с весом машины. Для начала удаляют из салона все ненужное: кондици-



Honda S2000. Немного кривоватая. Не находите?

В целом картинка выглядит реалистично

онер, магнитолу. Потом, возможно, заменят панели кузова на более легкие. Параллельно необходимо будет увеличить жесткость кузова, что благотворно скажется на поведении машины на дороге. В общем, я отойду от деталей и сделаю общий вывод по системе тюнинга, представленной в игре. Великолепно! Главное тут – определить для себя круг избранных машин, которые вы собираетесь пропустить через "девять кругов" тюнинга. Поверьте, это занятие не менее увлекательное, чем соревнования на трассах. Думаю, любой симуляторный манчкин поймет меня правильно.

Снова карьера

Да, основной режим игры – это привычная (с относительно недавнего времени) карьера. Правда называется она тут почему-то чемпионатом. Выбрав этот вариант и попав в соответствующее меню, я удивился откровенной наглости Sega. Меню непозволительно сильно напоминает Gran Turismo! Я бы, возможно, пропустил это, если бы разработчиком проекта являлась какая-нибудь другая компания. Но только не Sega, до недавнего времени прямой конкурент Sony! Впрочем, копировать лучшее – не самый страшный из человеческих пороков. А поэтому давайте простим разработчикам эту маленькую слабость.

В начале игры на вашем счету сумма в десять тысяч долларов и множество вариантов дальнейшего развития. Перво-наперво необходимо будет обзавестись лицензиями. Их тут очень много. Однако и тесты гораздо легче, чем в Gran Turismo (там требовалось выполнять множество разнообразных заданий). Все, что от вас потребуется для получения лицензии – это проехать трассу не позже указанного времени или победить горстку соперников.

После того, как основные лицензии будут заработаны, можно начинать потихоньку "подниматься". Выбор разнообразнейших кубков и гран-при невероятно обширен. И, несмотря на то, что в некоторых сериях существуют ограничения, работенку вы себе подыщете стопроцентно. А уж дальше – развивайтесь как вашей душеньке угодно. Покупайте новые машины, тюнингуйте их, настраивайте перед соревнованиями...

Большой облом

Стоит отметить такой факт. Sega никогда не делала серьезных автомобильных симуляторов. Специалисты по игровым автоматам так и продолжали развиваться в развлекательном направлении, выпустив ряд очень популярных брэндов, из которых вам должны показаться знакомыми проекты вроде Daytona USA или Sega Rally. Такой подход попросту неприменим, если речь заходит о создании игры класса Gran Turismo. Вот и пришлось товарищам из Японии в некотором смысле изобретать велосипед, переучиваться. Творить сим, не имея соответствующего опыта.

И вышло средне. И это очень сильно портит ту картину, которая сложилась после ознакомления с обширнейшим автопарком игры и богатейшими игровыми возможностями. Как симулятор Sega GT – проект слабоватый. Из песни слова не выкинешь.

Как ведут себя машины на трассе? Да как-то невнятно. Вроде делают все в целом правильно, однако стоит нам запустить STCC 2 или Colin McRae Rally 2.0, как творение Sega меркнет. Физика изрядно упрощена. Есть какие-то особенности в поведении машин с разным приводом, ощущается, что двигатели разного объема работают соответствующим образом,

Красивый ракурс, тем не менее, не скрывает графических огрех

чувствуются различия в динамике, но... но, и еще раз но. По большому счету, автомобили в игре лишены индивидуальности. Заметно, что физика на всех одна, а изменяются только нюансы. И различий в управлении между маленьким и строптивым Renault Clio V6 и большим Nissan Silvia очень мало. Очень жаль, но для того, чтобы стать настоящим хитом, Sega GT не хватило одного очень существенного параметра – грамотной физики.

Плохая репродукция

Безликость в поведении автомобилей разработчики постарались компенсировать индивидуальным звучанием каждого авто. С этим заданием авторы игры справились отлично. Что-что, а уж двигатели в игре поют так, как им полагается. Маленькие "крутильные" турбомоторы совсем маленьких машинок надрывно пищат в районе девяти тысяч оборотов. Моторы побольше деловито гудят, посвистывая турбиной, а гигантские V8, объемом под пять литров (конечно, американки!), издают полагающийся им рев.

Графика симуляторская. Серьезная, без лишних наворотов. Нельзя сказать, что современная. Если сравнить модели автомобилей Sega GT, которая вышла буквально только что, и NFS: Porsche Unleashed, которой уже за год, то победит творение Electronic Arts. Причем победит без вопросов. В общем, средняя такая графика, которая местами выглядит очень приятно, а другими местами весьма отталкивающе.

Sega GT – это слабенькая альтернатива Gran Turismo. Точнее будет сказать, ее очень бледная копия. Если попробовать оценить проект как отдельно взятую игру, не имеющую аналогов, то рейтинг будет неплохим. Если же держать в уме лучший автосимулятор PlayStation... В общем, продолжаем мечтать о переводе приставочного хита в формат PC. А что Sega GT? Поиграйте. Возможно, вам понравится.

Леонтий Тютелев

Апгрейд для классики

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Microprose
Разработчик	Microprose
Требуется	Pentium-II 266, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium-II 333, 128 Mb RAM, 3D

Рейтинг Add-On

Как бы ни была популярна и интересна игра, какой бы высокий уровень реализма ни предлагала и сколь много ни улучшали бы ее игроки собственными руками, со временем интерес к ней утихает. Необходима свежая кровь от самих разработчиков.

Лучший симулятор Формулы 1, Grand Prix 3, получает дополнение. Крэммонд и компания предлагают нам принять участие в сезоне образца 2000 года, выпуская expansion pack для своей игры.

Сразу необходимо отметить, что каких-то особых преобразований в дополнении вы не найдете. Изменения в основном затрагивают список пилотов, трасс и команд Ф1. Немного улучшена графика, более кардинально переработан звук. Однако позвольте не забегать вперед и остановиться на всем подробнее.

Дополнения

Поклонники наверняка помнят, что в 2000 году в истории серии случилось отчасти знаменательное событие. "Бродячий цирк" впервые за девять лет снова посетил Новый Свет. Последний Гран-при проходил в американском Финиксе в двадцатом веке.

В 2000 году Формула 1 вернулась в Штаты, оккупировав на несколько дней "Старую Кирпичницу", легендарный американский автодром, который был построен в далеком 1909 году. Кстати, при постройке трека было использовано более трех миллионов кирпичей. Но это так. К слову.

"Кирпичница" теперь легко будет обнаружена игроками в GP3. И суперсовременный трек в Сепанге тоже.

Довольно сильно переработан авторами звук. Однако по-настоящему это новшество смогут оценить, к сожалению, не все игроки. Если у вас на столе стоит парочка обычных колонок, то все особенности трехмерного звука вы вряд ли сумеете понять. Но тем не менее. Теперь очень реалистично звучат переговоры с боксами. Думаю, вас порадует и возможность слушать шум моторов соперников. В общем, чем продвинутее у вас аудиосистема, тем больше шанс достичь максимального эффекта присутствия.

Скромнее выглядят графические преобразования. Впрочем, это и не преобразования даже. А косметические дополнения.

Ядро движка разработчики решили не трогать, а лишь немного разнообразили задние планы треков. Там поставили несколько новых деревьев, здесь примостили красивый домик, а вон за тем отбойником посадили кинооператора. Простенько, но со вкусом. Плюс в этом такой: совсем не выросли системные требования.

Перестановки

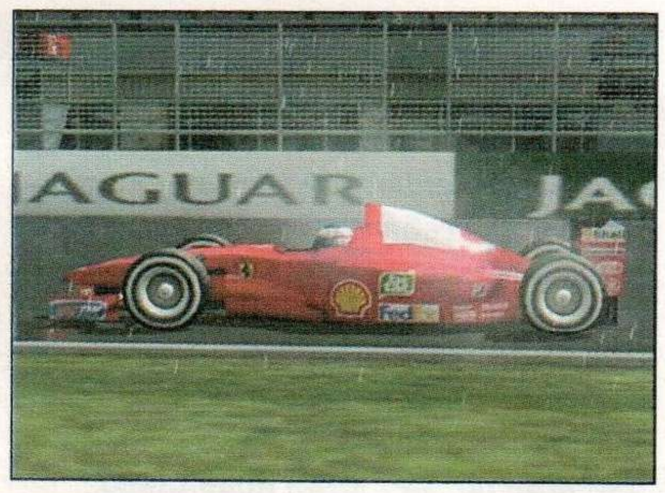
Оригинальный GP3 основывался на данных сезона 1998 года. Это отчасти удручало. Хотелось иметь на руках более современный расклад.

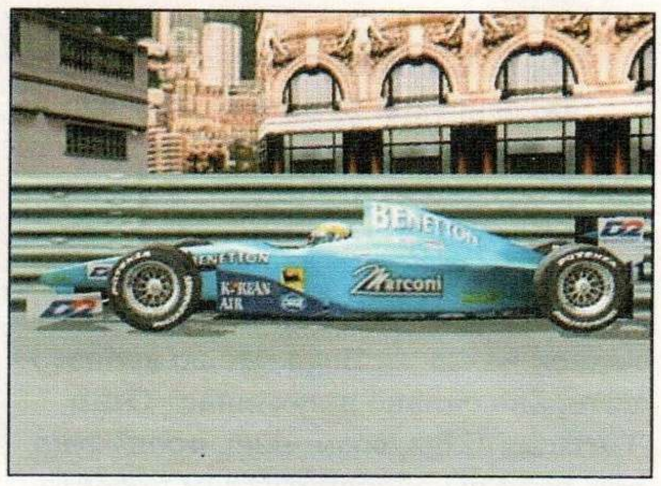
В дополнении мы не увидим таких команд, как Tyrell и Stewart. Первая тривиально канула в Лету, а вторая теперь называется иначе – Jaguar.

В 1998 году не существовало и нынешней команды Жака Вильнева - British American Racing. Теперь поклонники BAR смогут взять под управление любимую команду. Да не просто так. Им доверяют даже виртуальное тело ненаглядного Жака! Вильнева не было в GP3, так как он не согласился предоставить разработчикам право на использование в игре своего имени. А теперь согласился. Быть может, потому, что собственноручно опробовал за прошедший год (снова тренировался перед Гран-при за компьютером?) Grand Prix 3, проникся гениальностью проекта и осознал, что произведение достойно того, чтобы обзавестись "клоном" знаменитого канадца.

Помимо этого авторы усовершенствовали раскраску болидов. Все теперь в точности соответствует реалиям сезона-2000. Все, за исключением рекламных наклеек. Впрочем, их нарисует, если будет необходимо, преданный фанатский народ.

Пилоты в дополнении усаживаются по "правильным" болидам. Барикелло отправляется в "Феррари", Баттон появляется в "Уильямсе". А "Уильямс", в свою очередь, обзаводится баварским мотором.





Подвергаются изменениям формы болидов. Технические характеристики машин подгоняются под те, которые были в 2000 году. Соответствующим образом переписывается книга рекордов, установленных на трассах Ф1 за истекшее время. Ну, и так далее.

В общем, многое из всего перечисленного выше мы уже видели в исполнении народных умельцев, которые, вооружившись разнообразными редакторами, самостоятельно доделывали GP3. Однако, мне кажется, это не помешает любителю виртуальной Формулы пойти в магазин и разжиться официальным expansion pack. Так что Mcroprose снова сделали все правильно.

Жанровый критерий

And if I claim to the a wise man
That surely means that I don't know
Kansas

Меня гложет мысль о реформировании системы рейтингов.

Скажем так: не рейтингов вообще, а только ролевых и адвентюрных, то бишь попадающих в мою компетенцию. И даже не их целиком, а только одной строчки в рейтинге – так называемого "жанрового критерия", который для RPG называется "сбалансированность", а для адвентюр (кстати, наконец моя борьба с корректурой увенчалась успехом, и страшное фонетически слово "адвентУра" больше не будет уродовать лик журнала) – "сюжетная линия".

Ну, допустим, еще сюжетную линию можно понять – это действительно ключевая характеристика адвентюры, в которую, трактуя вопрос широко, можно вместить почти все составляющие. А вот *сбалансированность* явно была измыслена во время оно Денисом и Ко исключительно от безысходности: было ясно, что RPG без жанрового критерия не обойтись, а вот что выделить и как это обозвать осталось непонятным. Безусловно, баланс – штука важная, но не им единым живы ролевые игры. От этого я и отталкивался в своих дальнейших размышлениях.

Итак, у нас есть жанровый критерий, оценка того, настолько эта игра хороша именно как RPG (графика, звук и даже геймплей – параметры наджанровые, общие для всех). Неважно как мы его назовем (то есть важно, но я еще не знаю как), допустим, "эрпэгэшность". А теперь попробуем сообразить, из чего вообще складывается любая ролевая игра, что мы сознательно или подсознательно выделяем в этом жанре?

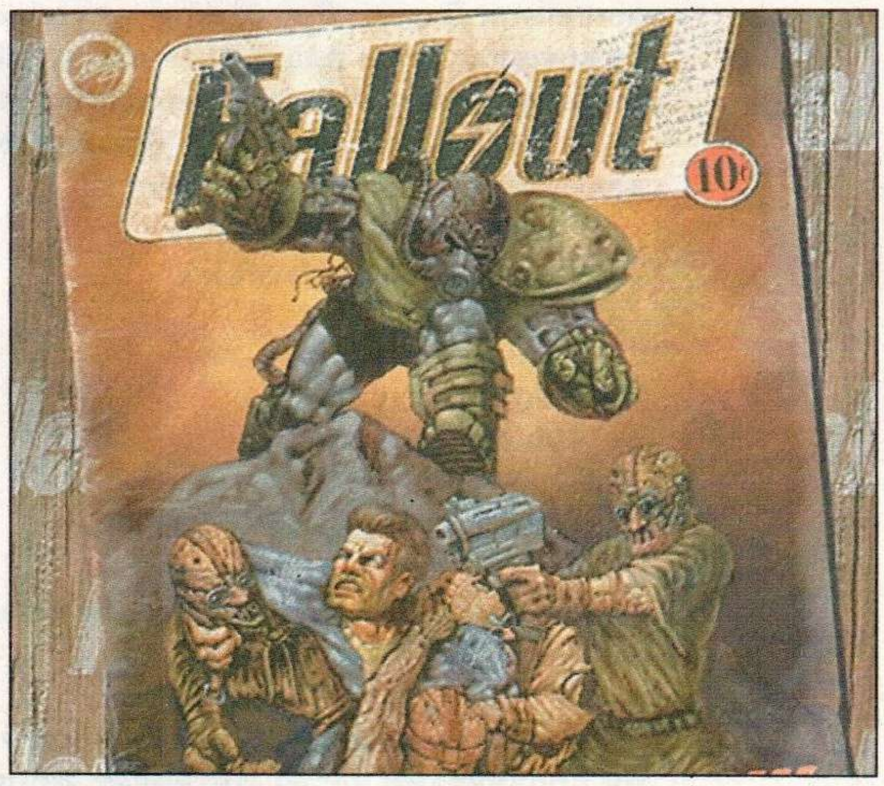
В первую очередь, конечно, система. Атрибуты и скиллы, уровни и хитпойнты, Книга Чисел, в общем. Насколько логично и насколько реалистично это сделано, насколько быстро все это растет, насколько это все вообще интересно и насколько нужно. Сами понимаете, что, когда речь идет о числах, слово "насколько" будет главным, причем заметьте, что нужно учесть и сложность реализации, качество структурирования информации, удобство и прочая и прочая и прочая. Исходя из всего этого, скажем, наименьшей оценки за систему удостоится первая Diablo; игры на основе AD&D получат более высокий балл, причем BG II выше, чем Eye of the Beholder; дальше будет Fallout, а еще выше – DarkLands и, наверное, Realms of Arkania. Впрочем, дело не в одной только сложности, но и в изяществе и (вот тут это действительно к месту!) в сбалансированности.

Затем – Вселенная. Игровой мир. Он интересен, стандартен, моден, необычен, экзотичен? Как организован, насколько детально прописан? Самое главное – можно ли погрузиться в него целиком без остатка? Способен ли он затянуть человека в свои пучины и не выпускать его в реальный мир до конца? В качестве примера игр с образцовыми мирами можно вспомнить Ultima (где-то части с четвертой-пятой) и фаворит масс последнего времени – Planescape.

Третьим пунктом идет у нас сюжет, история. Тут стоит учитывать ее разветвленность, по возможности – нелинейность и, безусловно, "закрученность". Скажем, сюжеты последних Final Fantasy выезжают в основном на ней, на закрученности, в то время как чистые PC-игры пытаются развивать если не нелинейность, то, по крайней мере, ветвить максимально дерево вариантов.

И, напоследок – "комбат", боевой режим. В принципе, там вроде бы все те же числа, и он должен, по идее, входить в "систему", но уж слишком любит игрок воевать, слишком обращает внимание на то, каким именно образом реализовано убиение ближних и дальних. Ну, собственно, и правильно – бой, как ни крути, штука едва ли не самая интересная и - исторически – главный источник экспы. Выделим его особо и будем хвалить, конечно, бои походовые или, в крайнем случае, реалтаймовые с паузой, а прочие, по возможности, ругать.

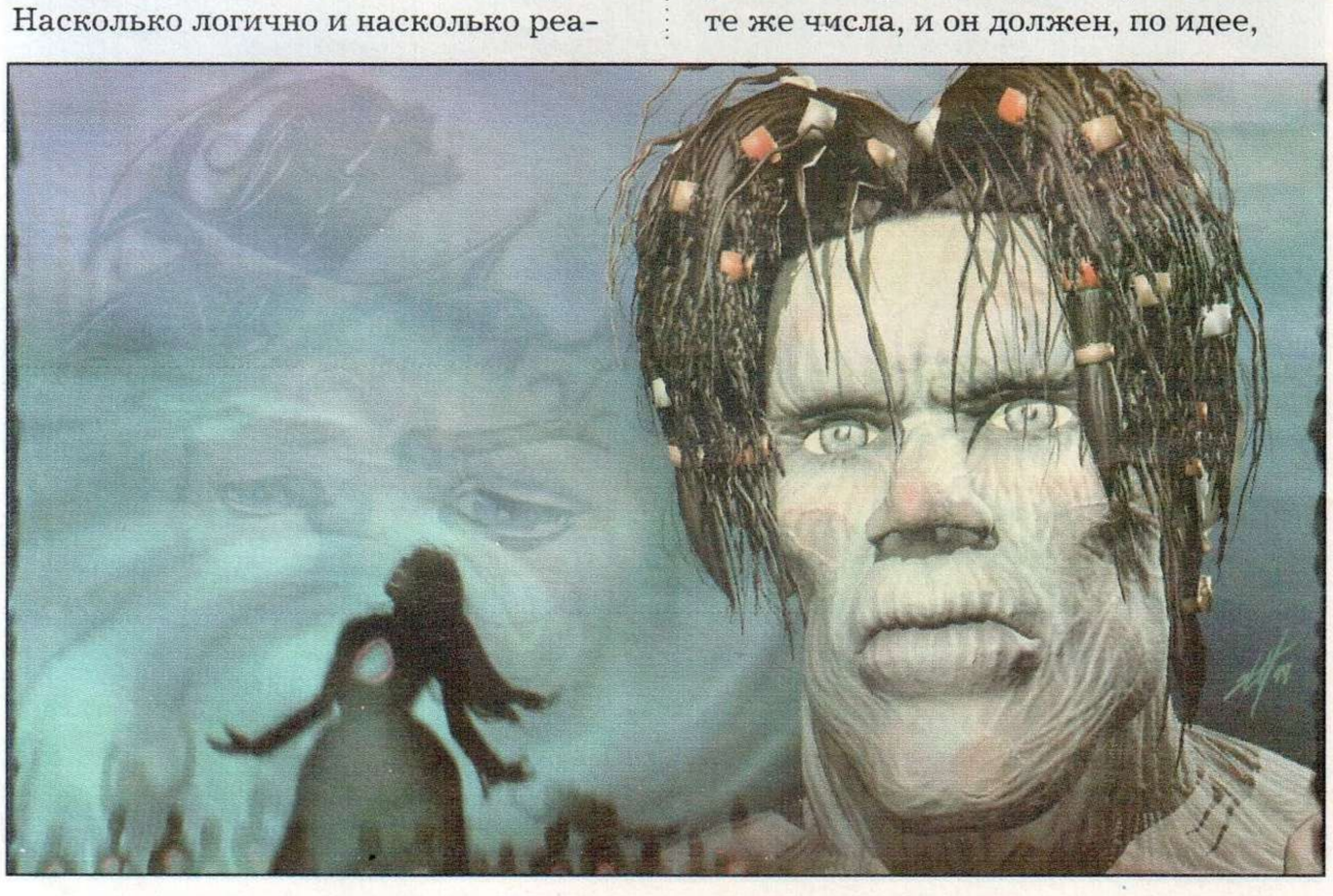
Однако эк я размахнулся! Сюда уж никак не влезет рассуждение об аналогичных компонентах в адвентюрах (а они точно так же могут быть



уложены мной в первое попавшееся прокрустово ложе), так что придется отложить его на следующий раз.

А пока сообщаю следующее: лично я не вижу больше действительно важных составляющих в ролевых играх, хотя это не значит того, что их нет, и могу быть переубежден. Собственно, читатели, вам предоставляется шанс повлиять на те изменения, которые так или иначе произойдут с рейтингами RPG. Так или иначе, еще не знаю в какой форме – надо обсудить с коллегами, с Главным, с Выпускающим, с верстской – но это будет реализовано. Пока это только планы, и я с радостью приму хоть какой совет.

Андрей Алаев



Комментарий Ивана Жилина:

Крайне скучное название, крайне скучное и слишком субъективное изложение, но - оцените – в кои-то веки разумная мысль! Хм, может можно повременить со сменой редактора раздела, к тому же у меня крайний недостаток времени. Дела, дела у меня кругом, и курьеры, курьеры, десять тысяч одних курьеров!

Новости

Французский лисенок

Titus Interactive заполучил 51 процент акций Interplay

Налицо - стремление Франции к мировому господству в индустрии компьютерных игр. Сегодня закончились неопределенности Interplay, о которых мы сообщали раньше. Потенциальные японские покупатели могут отдохнуть, попить сакэ.

Французский девелопер и паблишер Titus Interactive сообщил, что намедни прикупил к своему пакету акций Interplay еще довесок, что сделало его владельцем 51 процента. В сентябре состоится собрание акционеров, на котором Titus планирует избрать новый совет директоров и завершить оприходование Interplay.

В настоящее время под французской пяткой уже находятся следующие конторки:

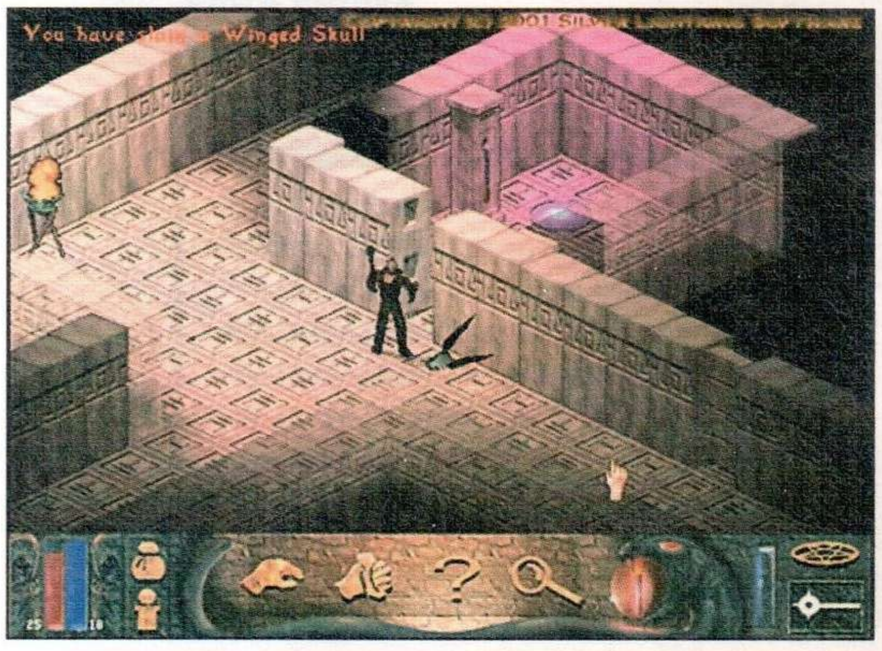
- Hasbro Interactive;
- Mattel Interactive;
- GT Interactive;
- Sierra;
- Interactive Magic;
- Accolade.

Демка, которая не... демка

Ancient Evil: The Curse of the Snake Cult можно купить on-line

В последнее время входит в моду торговать игровыми продуктами через Интернет, причем потребителю предлагается просто скачать приглянувшуюся игру. Никаких тебе коробок, "твердых" мануалов, возни с доставкой. Зачастую можно еще и сначала поиграть в то, что собираешься приобрести.

Именно к таким продуктам относится изометрический экшен с элементами RPG Ancient Evil: The Curse of the Snake Cult. Рассчитана игра на большого (просто огромного) любителя RPG, который последние десять лет отсидел в каком-нибудь карцере и понятия не имеет, какие теперь делаются игрушки. Все другие игроки ее ни за что не купят, хотя в демо-часть пакета минуты три побалуются. Именно столько требуется времени, чтобы проникнуться к ней отвращением. Впрочем, если вы из тех, кто все проверяет, ничему не доверяя, то сможете скачать Ancient Evil: The Curse of the Snake Cult с нашего сайта, весит она 45 мегабайт.



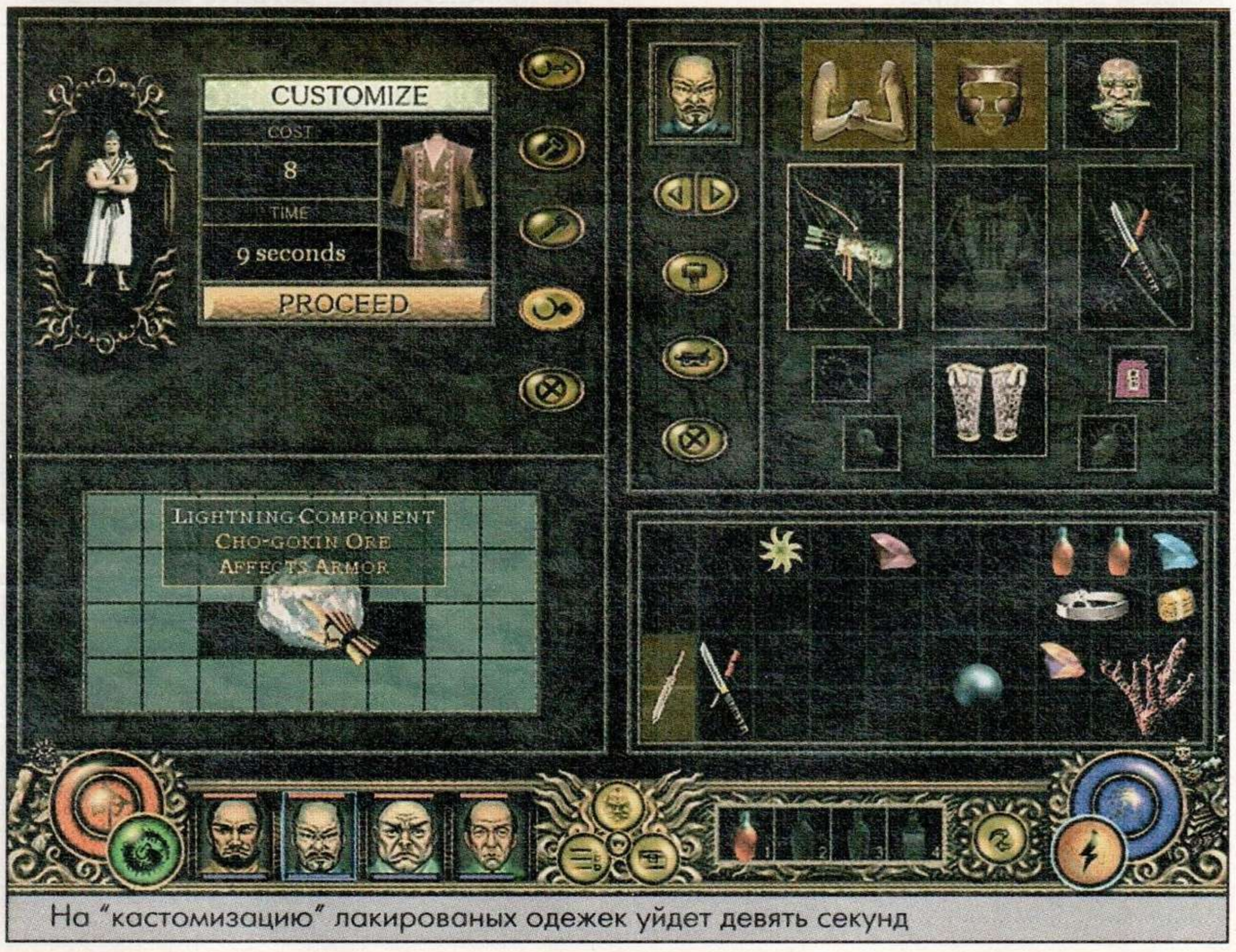
Японский дьявол

Sierra выпустила демо-версию Throne of Darkness

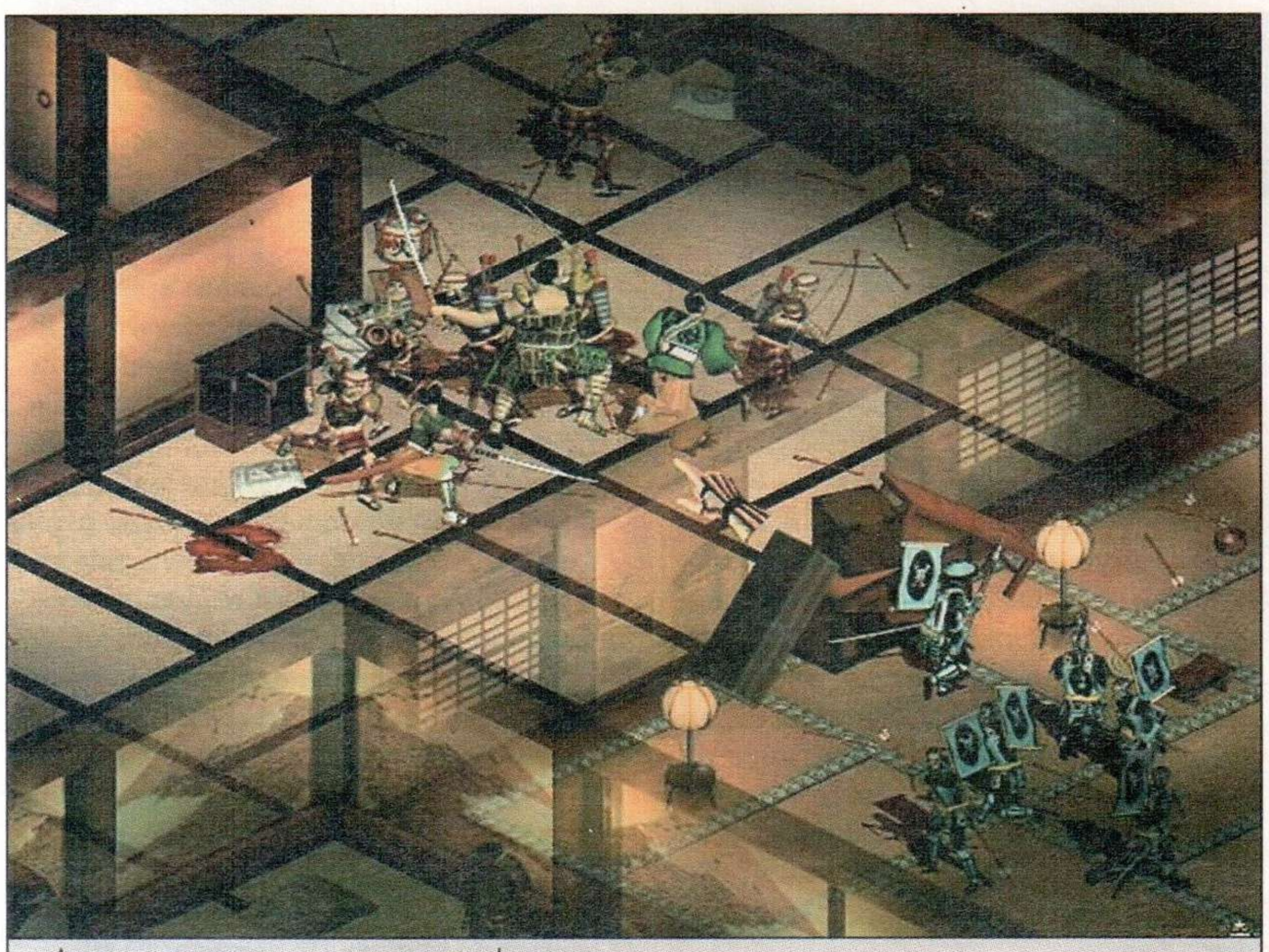
Это прелесть. Трех самураев озадачивает начальник: нужно зачистить от проникшего в замок неприятеля, в том числе - прикончить соответствующего генерала. В группе может находиться одновременно до четырех человек, все остальные союзники находятся на "скамейке запасных" в специальном храме. Игра представляет собой смесь тактики, ролевушки и аркадки. Тактический момент: после каждой схватки нужно определиться, что делать с доставшимся добром, а также "подобрать ключик" к следующему сражению (игра, по сути, и состоит из множества стремительных эпизодов). Ролевой: с набором экспы приходит рост уровня, при этом выделяются поинты на повышение статистик. Аркадный: игрок управляет только одним чаром (любым из четырех), остальные держатся неподалеку, но обладают самостоятельностью в принятии решений и выборе цели. Фишки:

- в наличии огромное количество оружия и армора, причем все обозвано по-японски, так что скоро станем знатоками самурайской терминологии. Множество слотовых предметов, на одной вещи может быть до 28 (!) ячеек. В слоты вставляются драгоценные камушки, с помощью которых можно придать предмету разнообразные магические свойства;

- в любом месте игры можно пообщаться с кузнецом и жрецом. Первый завсегда примет от вас любое оружие и доспехи, при́чем за это начисляются специальные поинты, соответствующие клинкам, дистанционному оружию и армору. Он же за небольшую мзду ремонтирует, модернизирует и изготавливает предметы (в пределах зачисленных ранее поинтов). Жрец нужен для снятия проклятий, идентификации снаряжения и покупки бутыльков с разными полезными жидкостями;



На "кастомизацию" лакированых одежек уйдет девять секунд



А как они машут двумя мечами!

- все персонажи обладают атакующей магией (сразу есть несколько заклинаний разной убойности, в том числе самонаводящиеся);
- есть возможность выбора боевого порядка: сначала сам порядок (которых около полутора десятков), а потом можно еще и перемещать позиции по кругу;
- встречные самураи-союзники отправляются в специальный храм, откуда их можно в любой момент достать на смену уставшим или забитым;
- забитые насмерть в этом же храме лечатся до полного здоровья (бесплатно, расходуется только восстановимая энергия самого храма), причем сохраняют все доспехи и оружие.

В общем, много чего взято от Дьяблы, но есть и свои превосходные фишки. Я бы сказал - "полуразумный" интерфейс, предметы сами двигаются в инвентори, освобождая место для вещи, которую вы планируете туда засунуть. Чары сам надевают то, что ему подходит по классу и статсам. Многие кнопки позволяют себя нажимать руке, держащей предмет. Похоже, эта ролевушная аркадка пришла надолго.

Жаль вот только, что в демо-версии отсутствует кнопочка Save.

Icewind Dale 2: на костях Torn

Interplay анонсировала - Icewind Dale 2, на движке Infinity

Interplay анонсировала новую RPG - Icewind Dale 2. Как заявили представители Interplay, ID2 разрабатывается на базе движка Infinity, того самого анахронизма, на котором созданы все "народные хиты" Bioware. Судя по всему, ушлые ребята из Interplay решили еще разик подзаработать проверенным способом, только вот выглядит все это удручающе, особенно на фоне отмененного Torn. Дата выхода игрушки пока еще не объявлена.

BG2 – TK?

Неофициальные минипатчи для Throne of Bhaal

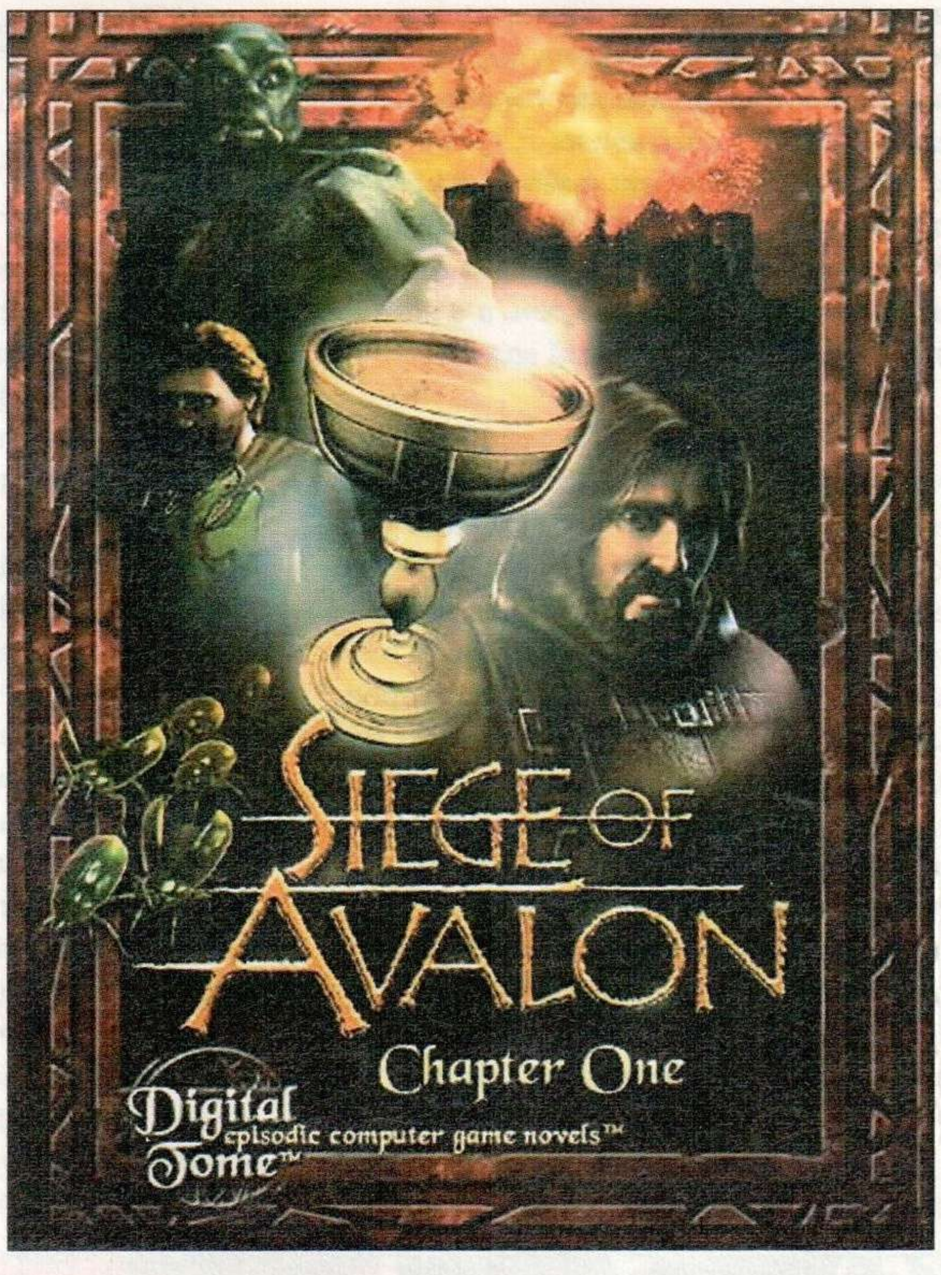
В разделе патчей на нашем сайте выложены неофициальные модификации BG2: Throne of Bhaal, сделанные самим David Gaider. Главным образом они направлены на изменения геймплея в некоторых локациях, но есть и новый сет Good & Evil. Также патчи можно взять с прилагаемого к журналу компакта.

Мыльная опера в шести частях

Эпизодическая RPG Siege of Avalon появится в едином издании

Компания Digital Tome продала права на опубликование своей эпизодической ролевой игры Siege of Avalon канадскому издателю Global Star Software. Все шесть эпизодов игры будут изданы в этом году, хотя точная дата пока не названа. Каждый эпизод представляет собой самостоятельное приключение. По отдельности все эпизоды можно скачать за денежки с сайта *http://www.siege-of-avalon.com/*.

Первый эпизод уже доступен для свободного скачивания.



Наш календарь

Сентябрь		
Freeform	Nutridata	24
Pool of Radiance	Ubi Soft	25
Throne of Darkness	Sierra	25
Октябрь		
Dungeon Siege	Microsoft	1
Ноябрь		
Wizardry 8	"Бука"	1
Elder Scrolls III: Morrowind	Bethesda	8

Сроки выхода некоторых игр любят меняться и обычно не за счет ускоренной деятельности разработчиков. Наиболее активных читателей заверяем – "Навигатор Игрового Мира" в этом не виноват!

Илья Николаевич

Knock-knock!..

Гораздо труднее увидеть проблему,
чем найти ее решение.
Для первого требуется воображение,
а для второго только умение.
Д. Бернал

Жанр	Online/Real Life приключение
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Anim-X
Дата выхода	Лето 2001 года

Представьте себе ситуацию. Вы сидите дома, кроме вас, никого в квартире нет. Время - часа два ночи. В видеомагнитофоне - "Матрица". Непонятно уже, по какому разу, но, само собой, не по первому и не по второму. Компьютер работает, Интернет, ICQ - все как обычно. Вы смотрите телевизор, иногда отвлекаясь на что-нибудь интересное в сети. Взгляд на телеэкран, где как раз классическая сцена "knock-knock!". Дверь открывается - все уже давно знакомо. Однако после взгляда на экран монитора пакет с попкорном падает у вас из рук, грозя дорогому паласу и вашему благосостоянию. Потому что на панельке ICQ светится сообщение от неизвестного пользователя. А там – то же самое. "Knock-knock". Вслед за этим звонит ваш сотовый телефон, а в нем странный механический голос...

Скажете, так не бывает? Действительно, пока – не бывало. Только если друзья решили пошутить. Однако уже в самое ближайшее время вы сможете целиком и полностью ощутить на себе, что значит, когда тобой играют. "This game plays you!" – это лозунг авторов Majestic. Собственно, перед нами – игра нового поколения. Никакой не интерактивный мир на экране нашего компьютера. Это игра, идущая по правилам реального мира. Того самого, в котором мы живем, работаем и развлекаемся. Она не оставит вас в покое ни на секунду. Поэтому стоит десять раз подумать, прежде чем принять решение – играть или не играть.

Думаете, это нереально? Не понимаете, как такое может быть? Честно говоря, это еще никому не ясно. Кроме разработчиков, наверное. Итак, перед нами – игра, смысл которой будет заключаться в том, чтобы вести жизнь наподобие той, которую ведут агенты Малдер и Скалли: глобальные заговоры, секретные явки, сообщения странного содержания на автоответчике и странные голоса в сотовом телефоне. Одним словом, когда вам наскучит ваша жизнь – обращайтесь и вам устроят проблемы, если у вас таковых еще нет.

> "This game plays you!" – это лозунг авторов Majestic

Теперь о реализации. Точнее, о том, что удалось разобрать из странных, таинственных и ни к чему не обязывающих заявлений разработчиков. Удовольствие потребует наличия, во-первых, Интернета как ключевого средства связи с пациентом. RealPlayer, Microsoft Internet Explorer 4.0, и AOL Instant Messenger тоже рекомендуются, однако, видимо, подойдут и их аналоги. Для чего все это? Да для связи с вами. Говорю же, игра не создает своего мира, а живет в нашем, реальном. Никакого движка не будет. Сомневаюсь даже, что у Majestic будет клиентская часть. Она ей попросту не нужна – взаимодействие с вами будет происходить через эти самые программы. И, что самое интересное, игра не будет ждать, пока вы соизволите снизойти до нее, она сама, нагло и навязчиво, будет вторгаться в вашу жизнь. Действие будет происходить исключительно в реальном времени: не успели вовремя законнектиться в сеть – значит, все, пропал очередной контакт, вы еще на один шаг ближе к провалу. И так – все время. У вас были проблемы с работой/учебой/личной жизнью из-за какой-нибудь игры, которая занимала ваши мозги так плотно, что вытесняла оттуда все остальное? Так вот, это были только цветочки. Majestic не будет ждать, пока вы соизволите наплевать на эти самые работу с учебой, а будет сама, за уши, оттягивать вас от всех насущных дел.

Думаете, фантастика? Да нет, на самом деле. Все это организовывается довольно просто. По секрету даже скажу, что написание программной основы для подобного развлечения – дело в разы более простое, чем написание даже самого простенького движка. Поэтому авторы могут целиком сконцентрироваться на сюжете, чтобы вы не забросили игру на второй день (кстати, она, может, еще и не даст так просто себя забросить...).

И немного о том, как это все будет выглядеть со стороны. Естественно, развлечение будет платным. Для привлечения клиентов в качестве демоверсии через некоторое время будет запущен пилотный эпизод. Бесплатный. Попавшиеся на крючок будут получать свою порцию проблем ежемесячно. Понятное дело, за абонентскую плату. Вот, собственно, и все. Пока ничего более конкретного сказать нельзя – больше информации просто нет, да и не может быть, пока игра не будет запущена. Чувствуете разницу. Не "нам дадут запустить", а "будет запущена". Вы готовы пожертвовать спокойной жизнью ради проблем, которых у вас никогда бы не было?..

Вы видите перед собой произведение исскуства, неизвестно кем сделаное, но оставляеющее в вашей душе неизгладимое впечателение

Комментарий Ивана Жилина:

Бред. Бре-е-ед кобылы сивой. Я не разделяю распространенное мнение, что все янки тупы и бесятся с жиру, но иначе, как намеренное искание приключений на свои вторые девяносто, Majestic не назовешь. И еще платить деньги за то, что тебе в жизнь добавили перчику! Нет уж, у меня и так в жизни перцу до фигища, да и вообще повкалываешь с 9 до 6, так не захочется никаких инопланетян и нокноков, кроме как на совершенно неинтерактивном экране телевизора.

Да и вообще... Компьютерная ли это игра?

Неудачный детектив

Дмитрий "GoodHobbit" Хомак

Потому что другие здесь не вдохновляют
Ни на жизнь, ни на смерть, ни на несколько строк.
И один с изумлением смотрит на запад,
А другой с восторгом глядит на восток.
Аквариум. Электрический Пес

Жанр	RPG/Adventure
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	ION Storm
Дата выхода	Pentium II 233, 32 Mb RAM, 3D accelerator
Разработчик	Pentium II 400, 128 Mb RAM, 3D accelerator

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Сбалансированность
Ценность для жанра

Рейтинг 7.1

Время освоения: от 15 минут до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: а как же иначе?

Большой ошибкой было написание той превьюшки в старинном номере Навигатора. Большой. Потому что теперь, когда грянул релиз, честь писать статью выпала мне лично в руки, спасибо. "Может, не надо, а?", - вопрошал я, но глух был редактор к моим мольбам, ухмылялся гнусно и говорил: "Надо!". Пришлось смириться и писать. Надо было лишь дождаться Max Payne, чтобы все встало на свои места. Какая связь? Вот сейчас и выясним, какая.

Этих игр (Anachronox и Max Payne) мы ждали мучительно долго, облизываясь на пресс-релизы, выслушивая свидетельства очевидцев, которым посчастливилось общаться с людьми, видевшими издалека закрытые демо-версии проектов. Нам оставалось лишь вздыхать горестно и ожидать того дня, когда наконец свершится чудо и мы сподобимся увидеть ЭТО. Ситуация, чем-то схожая с ожиданием второй "Дьяблы", не находите? Но тут вообще неизвестно, чего надо/можно было ожидать. Откровения, не иначе. Ну и получили. От души получили.

Не то. А что же?

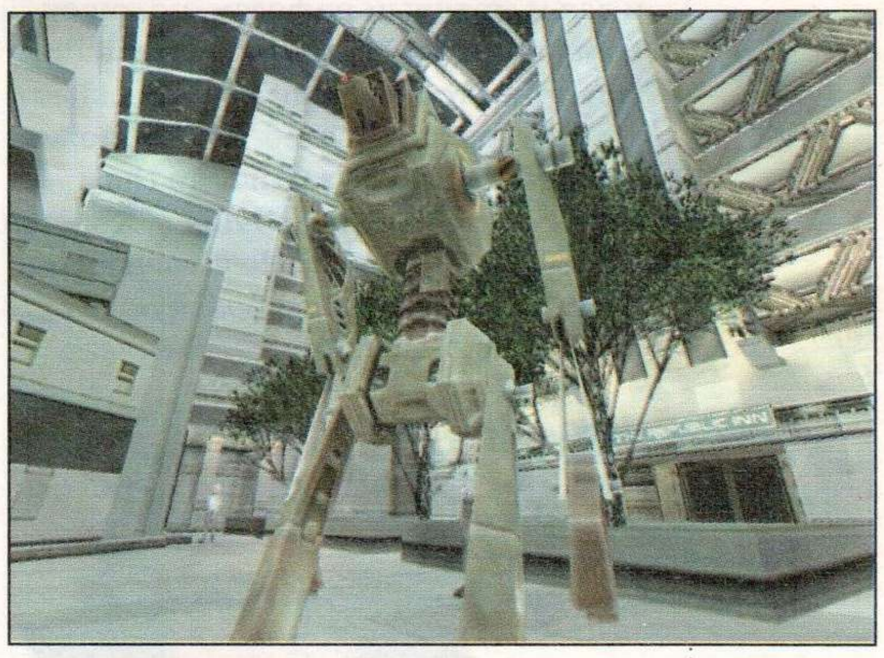
Когда вам будут рассказывать, что "Анахронокс" - это игра, выполненная в лучших традициях JRPG (см. Final Fantasy, те, что не кино), смейтесь в лицо этому обманщику. Он не видел JRPG. Возможно, он вообще не видел никаких ролевых игр. Заявка на RPG, конечно, есть. Там же есть статистика! Там же есть левелы! Там же, в конце концов, есть скиллы!..

Все есть. RPG нет. Есть адвентюра. Хорошая, красивая адвентюра с аркадными вставками, по недоразумению (маркетинговому, не иначе) обозванными "ролевыми элементами". Самое обидное, что в единое целое приключенческая и аркадная составляющие склеиваться никак не желают. Обидно. Центона не получилось. Получилась хорошая детективная штучка с фантастическим уклоном. Виновных в употреблении слова "киберпанк" призываю расстреливать на месте этого самого произнесения. Киберпанка не существует, забудьте. Забыли? Вот и ладушки.

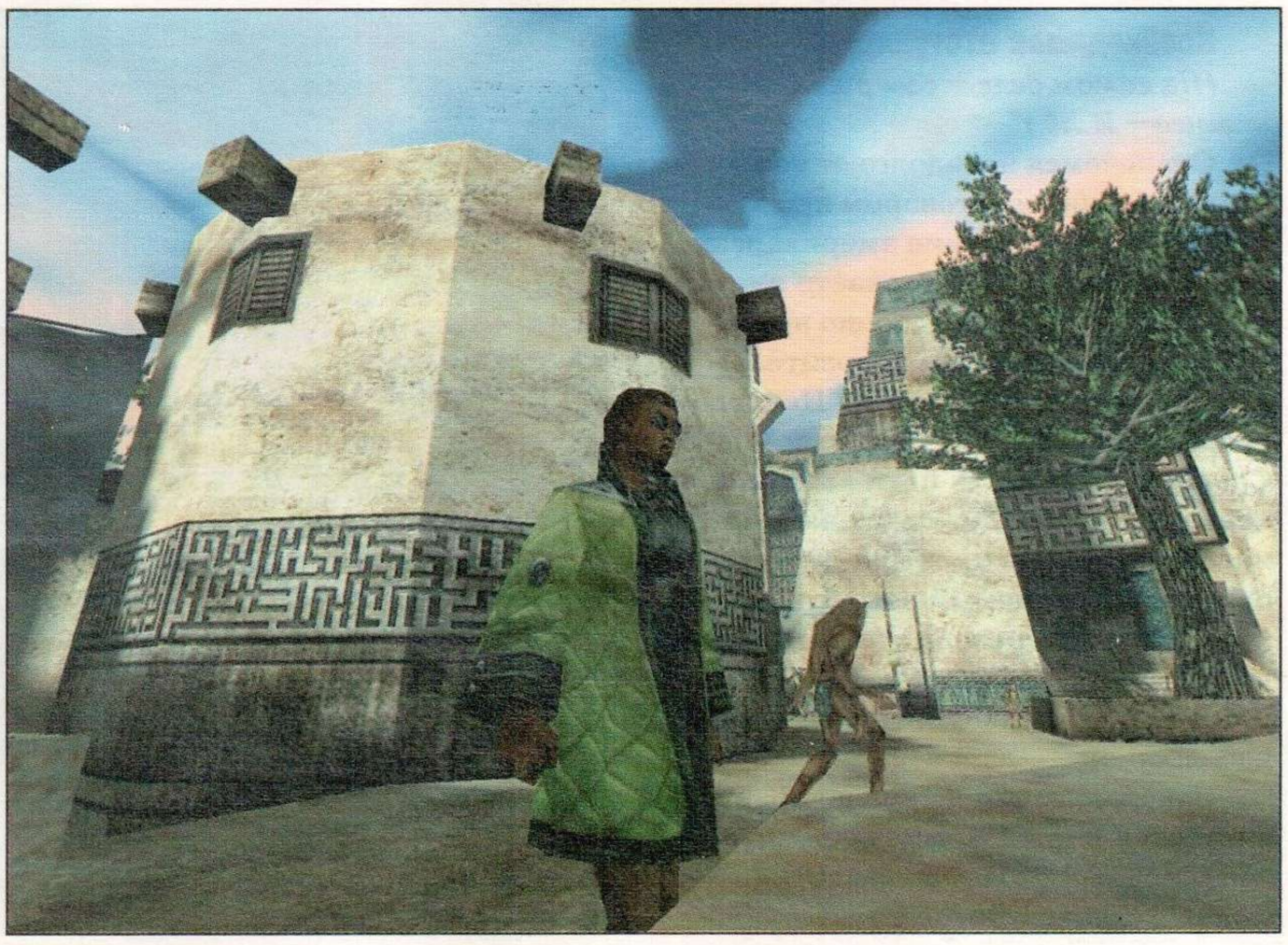
Детектив

Слай Бутс (Sly Boots), главный герой игры, - частный детектив по профессии, но не по призванию. Скажем даже, что очень фиговый частный детектив наш Слай. Хорошим частным детективам не бьют физиономии в самом начале повествования - это происходит не раньше пятнадцатой страницы, и уж никак не в собственном офисе. Бывают, конечно, и исключения. Но очень редко.

На персонажа hard-boiled-детектива Слай не тянет. Таким мог оказаться герой Дональда Уэстлейка, если бы Уэстлейк писал про сыщиков. Нас же убеждали, что главный герой Анахронокса встанет в один ряд с такими персонажами, как Майк Хаммер авторства Микки Спиллейна или хотя бы лейтенантом Уилером авторства Картера Брауна. Хладнокровный безжалостный убийца, решивший для разнообразия поиграть на стороне закона, либо циничный умник с римским профилем, стравливающий врагов между собой и дожидающийся приезда полиции, чтобы рассказать, кто из этой горы трупов был убийцей. Бутс же - совершенно неприспособленный к жизни в славном городе Анахроноксе парень, которого невесть каким ветром занесло на эту планету, пытающийся разобраться в делах, в которых он ничего не понимает, вечно влипающий в неприятности и раз за разом получающий удары по физиономии. Таким мог быть уэстлейковский Дортмундер, если бы не посвятил свою жизнь грабежу.



Слай - идеальный персонаж иронического детектива (не путать с ироническим "детективом" в изложении госпожи Д. Донцовой и иже с нею!), но вот беда - его воткнули в мрачнейший анахроноксовский антураж. Впрочем, не настолько уж мрачный. Сценаристы балансировали между безудержным стебом над всем



и вся и мрачным пафосом, положенным “крутому” детективу (так в России принято переводить hard-boiled), - и скатывались в стеб. Да, они тоже читали Hitchtiker’s Guide to the Galaxy и смотрели Babylon 5. Хорошо ли это? В целом - да. Но если настраиваться на серьезную ролевую игру... Ну, не знаю. Вряд ли.

Необходимое отступление

(На самом деле – совершенно лишнее – И.Ж.)

Отвлечемся ненадолго от темы повествования и поговорим про детективы. Классические американские детективы. Бумажные, знаете ли, такие. Их сейчас в совершенно немыслимых количествах (и омерзительнейших переводах) издает “Центрполиграф”. Это вам не “Бешеный мочит Слепого” в двадцати пяти частях, это классика. Хоть и детективная. Нас интересует лишь один вид детективов - так называемый hard-boiled (адекватного перевода мне не известно, а термина “крутой” в моем присутствии прошу не употреблять - во избежание).

Законодателем жанра по праву считается Дэшил Хэммет с романами “Стеклянный Ключ” и “Мальтийский Сокол”; сказав, что он явился также его, жанра, создателем, мы почти не погрешим против истины. А дальше - дальше менялись лишь персонажи да антураж, но не главный герой. Двойной бурбон, виски с содовой, тридцать восьмой калибр да силовые методы воздействия на подозреваемых и просто причастных - вот и готов герой детектива. Штамп? Конечно, штамп. Хэммет, например, в один прекрасный момент понял, что ничего нового создать не в состоянии, и удалился от дел. Писал сценарии для Голливуда по мотивам собственных шедевров, занимался политикой, принимал участие в создании Гильдии Сценаристов, от отчаянья даже, по слухам, вступил в коммунистическую партию. Назло ФБР, кстати... Был похоронен на Арлингтонском кладбище. Другие же писатели, не столь щепетильные, идя проторенной тропой, ухитрялись написать за свою жизнь до шестисот книг; Арлингтонского кладбища, правда, не удостаивались. Штампованные герои гуляли из романа в роман, из серии в серию, из цикла в цикл... Читатели принимали подобные правила игры. Читателям нравилось. Нравится и сейчас. Easy readings, чего ж еще желать?

(Отступление внутри отступления: нам-то есть чего желать. Например, приличных переводов. А еще - надеяться, что когда-нибудь русские писатели-”детективщики” смогут писать хотя бы на уровне Картера Брауна. О Рексе Стауте и Ричарде Старке я, пожалуй, и заикаться не буду).

Если не читать все эти произведения подряд, пачками и взахлеб, то впечатления самые что ни на есть положительные. Думаете, тарантиновские киношедевры на пустом месте возникли? Почитайте того же Старка - вы поймете, откуда ноги растут. Узнаете заодно значение термина “мексиканская ничья”.

Антураж

При чем же здесь Anachronox и не раз упомянутый Max Payne? Да все при том же. Два произведения детективного жанра, тщательно засунутые в компьютер. Максимка, конечно же, гораздо ближе к джонвушно-тарантиноидальному кино и американским комиксам; и если о первом мы имеем некоторое, а то и ого-го какое, представление, то со вторым предметом разговора нам не повезло; однако легкий привкус Майка Хаммера (книжного, не телесериального) наличествует.

С Анахроноксом же все сложнее. Потуги на блейдраннеровский и матриксовый (от Matrix; слово “матрицевый” вызывает у меня бурные приступы неконтролируемого восторга) антураж не могут скрыть того, что перед нами самый настоящий детектив, точнее, пародия на детектив.

Возможно, разработчики хотели сделать как лучше, возможно, они сами не понимали, откуда появился пресловутый "эффект Дортмундера" и стилистика "Путеводителя по Галактике". Однако факт остается фактом: хоть ты тресни - игру невозможно воспринимать серьезно. Пародия? Так ведь нет же! Вполне самостоятельное произведение. Уместно будет еще раз помянуть Макса (экшен-разделу, я подозреваю, уже тихо икается): эпизод с "Ингремом" на кухонном столе и гангстером в туалете не вызовет никаких эмоций у человека, не смотревшего "Криминальное Чтиво", но заставит ехидно ухмыльнуться человека, знакомого с творчеством Тарантино (*другими словами любого – прим. ред.*). Цитаты, намеки, реплики... Слова, слова, слова... Это даже не постмодернизм. Подобный жанр был изобретен в Древнем Риме (времен упадка, ехидно подсказывают мне из-за спины) и назывался "центон". Centon в буквальном переводе значит "из лоскутков" либо "лоскутное одеяло". Применялся этот термин, в основном, к стихотворениям, но с легкой руки постмодернистов лепится теперь к чему попало. Не удержусь и я, пожалуй. Прилеплю. Учитывая, что компьютерные игры вообще очень постмодернистский вид искусства (в народе это зовется "укради интерфейс у "Старкрафта"), термин придется впору. Вечное чувство deja vu.

К делу!

Что-то мы все о кино, да о литературе, да о Max Payne... Точнее, что это я? Хорошо бы и об игре что-нибудь сказать (*давно пора – И.Ж.*). Так вот - старорежимный движок Quake2 игру совершенно не красит. Графика угловата и подозрительно похожа на Half-Life образца прошлого века. Кажется, разработчики экономили на полигонах. Обиднее всего, что на моделях персонажей тоже сэкономили. Если сам Слай выглядит не слишком-то презентабельно (во всяком случае - со стороны лица), то остальные персонажи - явные жертвы полигональной экономии. Они не то что бы совсем уродливы, но вплотную подошли к этой опасной грани.

Компоновка уровней заставляет недобрым словом вспомнить все тот же Half-Life - уровни разбиты на небольшие части, между которыми пустота и loading: please wait. Утомительно до умопомрачения, ибо беготни в этой игре как-то даже чересчур много. Проще говоря, бегать приходится постоянно, и загрузка то одной, то другой части уровня страшно, скажем так, нервирует. А если ошиблись поворотом? Сделать это ой как легко, и повсеместно развешанные указатели спасают не всегда; впрочем, я всегда отличался ярко выраженным топографическим кретинизмом. Не маниакальные лабиринты Daggerfall, в общем - но ведь и без карты! А киберпроводники, эти сволочи с моторчиком, встречаются редко. Вымирающий вид, не иначе. Ну и такой штришок: игра абсолютно, смертельно линейна и новые зоны открываются только после выполнения определенных заданий в старых, что, конечно, несколько уменьшает путаницу, но заставляет долго разыскивать открывшийся проход. Не слишком-то вдохновляет. Дневник, опять же, не способствует просветлению - хуже я видел лишь в Dragonriders: Chronicles of Pern.

В целом

Нормальная, на самом-то деле, игра, но вот ведь беда - совершенно не RPG. И партия есть (ага! на каждого партейца - по одному скиллу!), и боевая система с пофазовой системой боя (мышкой вправо - мышкой влево, клик-клик-клик - и трупы) - все, вроде бы, на месте. Final Fantasy, однако, считается ролевой игрой. Anachronox же... Ну не получается. Хотя все, что можно было из прославленной японской игры украсть, украли. Трансплантация не удалась. Единственное объяснение, которое приходит в голову, - Том Холл и Джон Ромеро японцами не являются. Но это ведь не объяснение, это жалкая отмазка. Ответа же нет.

Зато из-под обломков ролевой игры выглядывает вполне здоровая адвентюра. Да! Anachronox - это очень хороший квест. Сценаристам надо памятник ставить - они спасают игру от полного краха. Отменно спародировали hard-boiled детектив посреди декораций стиля "Babylon-5 meets Blade Runner". Я повторяюсь, но поделать с этим ничего не могу. Совершенно убойные диалоги, лучшие, наверное, после Planescape и Fallout - я специально не лезу в глубь веков. Самое же смешное, что фоллаутские диалоги тоже спародированы - не знаю уж, сознательно или случайно. Кто может ожидать, что через минуту после сакраментального "Сейчас я достану пушку и вышибу тебе мозги, придурок!" Слай будет извиняться и лепетать что-то вроде "Ну, извини, ну, погорячился, ну, с кем не бывает?", а на вопрос "Ты, что, идиот?" смущенно кивнет? Супергерои так не поступают! Так может действовать разве что Артур Филип Дент. Или Роджер Вилко. Но частный детектив?

Хороша игра. Безнадежно хороша. Безнадежно, потому что далеко не каждый сможет оценить местный юмор. Поклонникам же японских RPG, равно как и ненавистникам пофазовой системы боя, лучше не показывать даже издалека. Люди! Отнеситесь к этой ролевой системе как к неизбежному злу. Наслаждайтесь диалогами. Они превосходны. Starship Titanic отдыхает.

НИМ

Комментарий Ивана Жилина:

Большой талант. Умеет-таки написать статью, излив на читателя поток своего неорганизованного сознания и сказать при этом про игру практически абсолютный пшик. Однако - заметьте – основные мысли на месте, да и ощущение, в общем, передано. И в тех редких случаях, когда автор говорит game-related факты, ему следует верить. Потому что, несмотря на раздолбайство, на совершенно феноменальную способность не сдавать материалы вовремя, на еще кучу причин, включая проживающих вовсе даже не в Москве, – он знает матчасть. Невероятно, но факт.

Владимир Юрковский

Все умрут

Жанр	Adventure
Издатель	"1C"
Разработчик	Wanadoo Editions
Локализация	Нивал/"1C"
Требуется	Pentium 166, 16Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 32Mb RAM

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 5.9

Время освоения: от 0 до 10 минут
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

Испытываешь ужас при мысли о том, что внезапно испытываешь ужас.
Ф. Ницше

Чарльз Вард aka Эдгар собственной персоной

Миг света – он так преступно краток

Чудеса криптографии – расшифровка манускрипта за 10 минут

Да, именно так. Все умрут – и жанр, и, с позволения сказать, квестостроители, создавшие ЭТО. Впрочем, жанр уже мертв, а до Wanadoo мы еще доберемся. Судите сами: в кои-то веки в основу адвентюры кладется готовое литературное произведение, написанное хоть и не гением, но далеко не худшим из писателей – Говардом Ф. Лавкрафтом, "папой" жанра "хоррор". Вполне естественно было бы ожидать крепкого сюжета, приличных диалогов и подлинной атмосферы ужастика, столь характерной для литературного прототипа. Увы и ах! – сюжет банален, диалоги надуманы, а атмосфера напоминает дешевый фильм категории С, снятый на задворках скотобойни деревни Гадюкино.

так что же помешало французским квестоделам воплотить на экранах мониторов ужасную драму несчастного юноши, павшего жертвой проклятия предка и собственной тяги к знаниям?

Начнем, как водится, с внешнего вида. Не надейтесь услышать ничего нового: если вы видели "Лувр" или одну из "Дракул", значит, вы имеет полное представление о качестве графики и анимации в "Некрономиконе". Великая некогда Cryo Interactive сваяла однажды по-настоящему великолепный графический движок Omni3D, вот уже 4 года исправно служащий как ей самой, так и товарищам по несчастью, образовавшим, собственно, Wanadoo. Конечно, он понемногу совершенствовался, но это была, скорее, поверхностная шлифовка – одного взгляда на игру достаточно, чтобы понять, чего стоит ждать геймеру в плане графики.

Особо эстетствующим гражданам, полагающим (не читая), что Лавкрафт есть масскультпродукция низкого пошиба, было бы недурно ознакомиться с мнением Борхеса, считавшего совсем наоборот. Если ж и Борхес для вас не авторитет, то прошу в сад. Все в сад!

День не был на праздник похож...

Вообще Wanadoo, бывшая в девичестве Index+, оставляет странное впечатление. Отличный, динамичный "Лувр. Последнее проклятие" и кошмарные "Легенды о рыцарстве". Более-менее пристойный – по нынешним меркам, конечно, - "Дракула. Последнее убежище" и типичный ливингбук "Париж 1313. Тайна Нотр-Дамма", выдаваемый за полноценный квест. Теперь вот добрались и до Лавкрафта. Повесть "Случай Чарльза Декстера Варда", легшая в основу "Некрономикона", по праву считается одной из лучших в творчестве мастера,

Непонятно другое. Зачем надо было все менять? Вместо Чарльза Декстера Варда мы видим Эдгара, Уильям Стэнтон – вообще синтетический персонаж, очень многое вобравший от доктора Виллета. А Провиденс? Ну, зачем, скажите на милость, надо было окрашивать все в мрачные серые тона? Серое небо, серая пыль на улицах, серые лица людей – в то время как сам Лавкрафт всячески подчеркивал контраст между цветущим, жизнеутверждающим обликом города и чернотой происходящих в нем страшных событий? "Главное здание школы, возведенное в 1819 году,

всегда привлекало юного историка; ему нравился живописный и обширный парк, окружавший школу. <...> Вард мог с головокружительной высоты любоваться тесно сбитыми шпилями, куполами, остроконечными кровлями и верхними этажами высоких зданий Нижнего города, раскинувшегося на фоне пурпурных холмов и полей". А что мы видим в игре? Кривые узкие улочки, ветхие дома – и ни одного цветка, ни одного яркого пятна.

Художники хотели заранее создать у игрока мрачное настроение, соответствующее их представлениям об атмосфере ужаса, но они просчитались. Страх не вызывается обилием серого цвета, рецепт неповторимой атмосферы рассказов Лавкрафта совсем иной – и постичь его французы не сумели, скатившись до уровня банальных страшилок

Но хватит о графике, и так нас постоянно упрекают в том, что уделяем ей слишком много внимания. Хотя на что еще делать упор в обзорах проектов от Wanadoo? Все равно ничего ценного с точки зрения игры в них нет, что и будет (готовьтесь!) отражено в пресловутой графе "ценность для жанра".

Куда уехал цирк...

Попинав графику, плавно переходим к пинкам сюжета. Поначалу он довольно точно следует рассказанной в книге истории, но с середины игры начинает плавно отдаляться от оригинала, чтобы в итоге разродиться пошлейшей сценой очередного спасения мира. Впрочем – будем справедливы, - существует два финала: злой и добрый. Злой, как и следовало ожидать, страдает тем же пороком – глобальностью и является полнейшим антагонизмом доброму: все умрут. После чего – верх издевательства – вам предложат повторить попытку спасти этот несчастный мир. От кого, зачем, как эти "кто-то" могут навредить – не говорится, предполагая, очевидно, что игрок уже настолько напуган происходящим, что без лишних вопросов проглотит все, что дадут. Вот так драматическая история несчастного юноши превратилась в буффонаду для казуалов.

Не блещет игра и геймплеем. Прежде всего, Некрономикон страдает извечной болезнью французских квестов – злобным пиксель-хантингом (который, сами понимаете, значительно опаснее обычного, привычного уже пиксель-хантинга). Каждый раз поражаюсь: о чем думают сценаристы и гейм-дизайнеры? И сколько еще времени им понадобится, чтобы осознать простую истину: квестер отнюдь не впадает в буйный восторг, сталкиваясь с необходимостью планомерно исследовать все окружающее пространство на предмет наличия активных точек. Боюсь, что я не доживу до этого торжественного момента.

Но в данном случае игрок подвергается особо извращенному истязанию. Как вам пиксель-хантинг в полной темноте? Это не гипербола, отнюдь, темнота действительно абсолютная, усугубленная возможностями вращения на 360 градусов по горизонтали и 180 по вертикали. Уильям находится в подземном коридоре и ему необходимо его пройти, разыскав – не иначе как на ощупь – активные точки на стенах, символизирующие факелы. Веселенькая задачка, скажу я вам, и добро бы она была единственной такого рода в игре! Не надейтесь: в темноте разной степени тяжести проходит как минимум половина игры.

Оставшаяся половина представляет собой странную смесь легких паззлов и ненавистных аркадных элементов. Апофеоз – финальная задача, когда практически методом перебора (логическое решение-то есть, но способ его нахождения, как это заведено во Франции, становится очевидным только после решения головоломки) необходимо выставить определенный цифровой ряд. Действие сие осложняется жестоким лимитом времени, причем времени этого еле-еле хватает даже в случае известного решения. Тренируйте спинной мозг, господа, – головной вам в игре не понадобится.

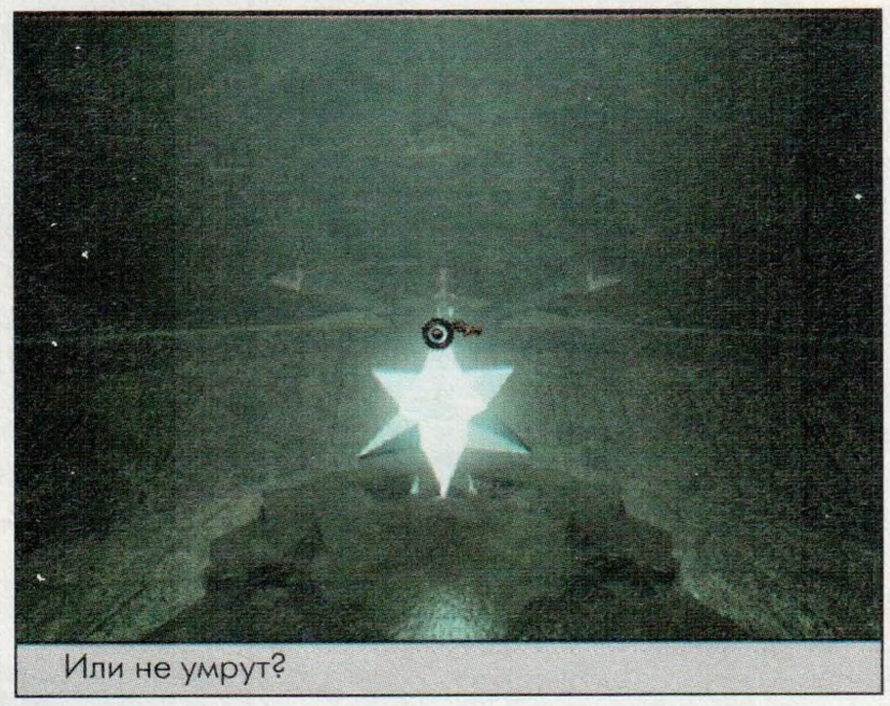
Оно вам надо?

Резюмирую: явно неудавшаяся попытка воплотить на экране образчик классической литературы. Неудавшаяся в равной степени как из-за решения воздействовать на сиюминутные рефлексы геймера (налицо все атрибуты: темнота, шорохи, "замогильные" голоса – разве что алиены из-за угла не прыгают), так и из-за принципиальной невозможности воплотить в квесте современного типа литературное произведение. Все-таки графическая адвентюра как жанр слишком далека от литературы, что бы не заявляли по этому поводу последние уцелевшие фанаты. Посмотрим, может быть, жанр RPG или Action окажется более благосклонным к такого рода попыткам и Call of Cthulhu: Dark Corners Of The Earth, разрабатываемый в настоящее время, не повторит печальной участи Некрономикона.

P.S. А собственно книга "Некрономикон" совершенно к сюжету игры отношения не имеет – так, появлялась в паре эпизодов. Обычный маркетинговый ход.

Сейчас мы повернем во-о-от эту штучку.

Все умрут. Адназначна


Или не умрут?

Комментарий Ивана Жилина:

Лавкрафт не мониторизируется. Дело даже не только в том, что современная графическая адвентюра есть жанр убогий, а в том, что для воссоздания тягучего и немного громоздкого стиля Говарда Филлипса компьютер вообще не лучший инструмент, хотя и средствами кино это сделать трудновато. Alone in the Dark был одиноким шедевром, породившим даже особый поджанр в экшенах - survival horror, но других серьезных графических мониторизаций не было. Так что в провальности "Некрономикона" (написанного сумасшедшим арабом Абдуллой Аль-Хазредом) я не сомневался заранее. И не ошибся.

«Перед нами игра совершенно нового
жанра – космическая тактическая стратегия
с золотистыми вкраплениями RPG!»
– **TGW.ru**

STAR TREK
ТЕНЬ ДОМИНИОНА

Сбалансированный сплав тактики и быстро сменяющегося действия – никакого сбора ресурсов или строительства баз, только космические сражения во всем их великолепии!

Бесконечное разнообразие стратегий – берите корабли противников на абордаж и расширяйте свой флот за счет трофеев. В зависимости от миссии вы можете оснастить свои корабли десятками различных видов оружия и снаряжения!

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
лучшие игры по-русски
infinite loop
НОВЫЕ МИРЫ, НОВЫЕ ГЕРОИ.
www.infinite-loop.ru
PAN INTERACTIVE
Paramount
A VIACOM COMPANY
SIMON & SCHUSTER INTERACTIVE
GIZMO

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

Hungry Ducky

На дорогах пыльной Азии

Жанр	Adventure
Издатель	Arxel Guild/"1C"
Разработчик	Arxel Tribe
Локализация	"1C"/Nival
Требуется	P-233, 32 Mb
Рекомендуется	PII-300, 64 Mb

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Сюжетная линия
Ценность для жанра

Рейтинг 5.8

Время освоения: до 0.5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Тогда лишь двое тайну соблюдают,
Когда один из них ее не знает
У. Шекспир

Ход времени неумолим, и все рано или поздно подходит к своему логическому завершению. Любимая песня, интересный рассказ или захватывающее приключение – все заканчивается. Вот, например, летом достигла финишной черты и долгая одиссея тамплиера-отступника aka "самого беспощадного воина, который когда-либо появлялся на просторах между Византией и Мертвым морем" (во всяком случае, именно так его представляют авторы) Танкреда де Нерака.

В целом

Как говорится, "для тех, кто к нам только что присоединился", сей субъект – бывший крестоносец, глубоко оскорбленный в свое время весьма неприятной личностью по имени Симон де Лакруа и поклявшийся отомстить обидчику любой ценой. К слову, "Пророк и Убийца 2" - уже третья игра (после "Пилигрима" и "Пророка и Убийцы"), рассказывающая об этой эпопее, так что серьезность намерений героя не вызывает никаких сомнений. В поисках врага Танкред, ныне известный как Ас-Саиф, побывал в Святой земле, пересек пустыню, победил местного правителя Увак-хана - в общем, развлекался, как мог. И вот настало время решающей битвы.

В частности

Начну с благодарности авторам за краткий пересказ предыдущих событий, который для людей, не сталкивавшихся с прошлыми играми серии, наверняка окажется весьма кстати. Однако на этом перечень благодарностей заканчивается, и следует прискорбная констатация того, что разработчики остались практически полностью верны себе, и многочисленные претензии игровой братии по поводу надуманности головоломок в первой части игры и подчас абсурдности их решения не возымели желаемого воздействия.

Понятно, что между релизами прошло всего полгода, но разве кто-то торопил? В результате с самого начала игра превращается в, кажется, нескончаемую череду далеко не самых простых и, что на порядок важнее, понятных паззлов, которые только к середине игры приобретают "человеческое лицо", то есть становятся понятнее и логичнее. Однако, на мой взгляд, это обусловлено не столько пробудившейся от летаргического сна сознательностью разработчиков, сколько сюжетной необходимостью. Хотя и здесь, как говорится, "не обошлось без перегибов": чего только стоит разглядывание икон и фресок монастыря Св. Екатерины.

Вместе с тем, так сказать, завершая топтание бренных тел создателей игры, дабы не быть в дальнейшем обвиненным в предвзятости и однобокости повествования, отмечу оригинальность некоторых заданий, к примеру, сборки ключа из букв слова "oculo", а также явно присущее авторам чувство юмора. Ну а как еще расценить изгнание монстра с помощью старого знакомого Киота, разрушающего мозг супостата собственным пронзительным пением и соответствующим аккомпанементом?

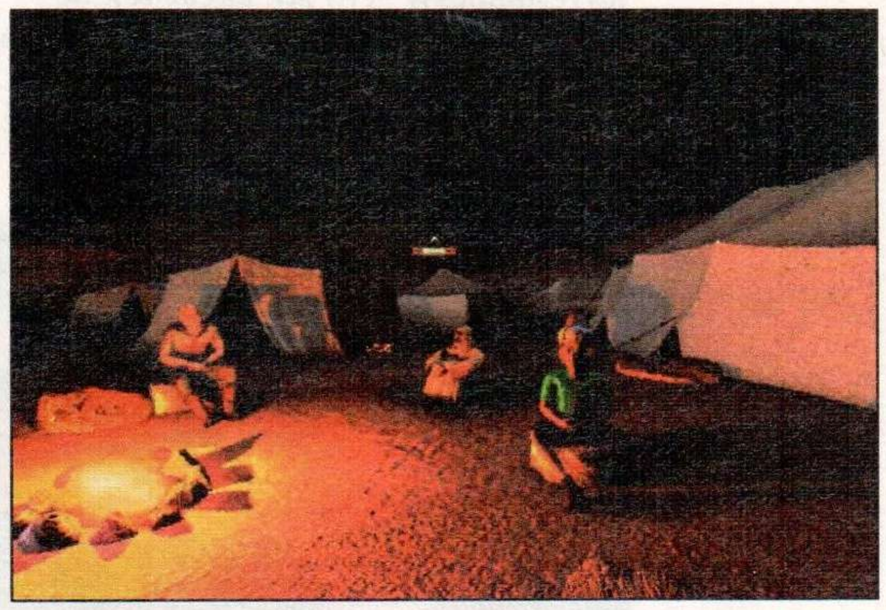
С виду

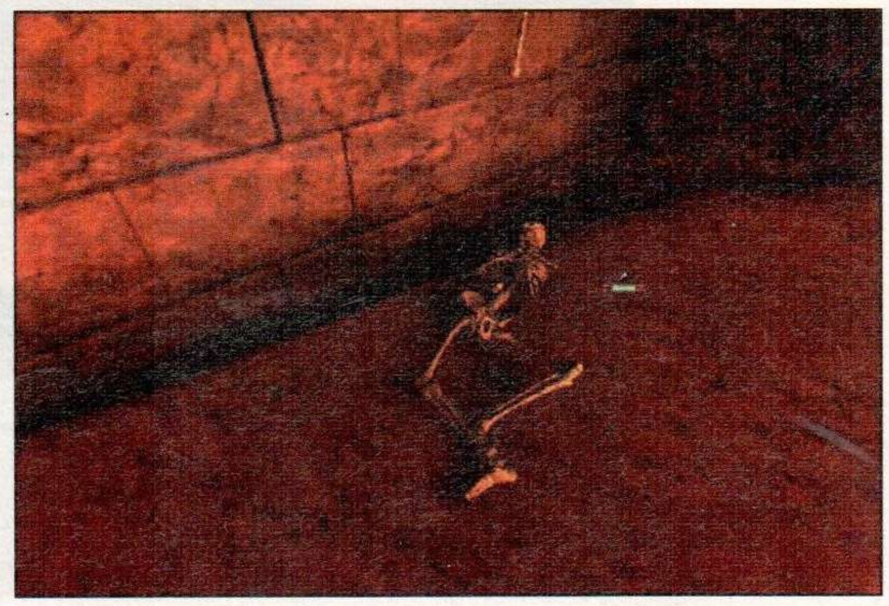
Если кого-то интересует мнение трудового коллектива и, в частности, меня о внешнем виде игрушки, со спокойной душой и легким сердцем могу отослать к 4 номеру "Навигатора" за этот год, где препарировалась первая часть "Пророка". Естественно, за полгода ничего кардинального сделать физически невозможно, так что авторы и не старались. Все тот же до боли знакомый и донельзя затасканный движок Omni-3D, пронзительно желтые пейзажи и бесконечные дюны на горизонте. Что звуки, что музыка прекрасно погружают игрока в заунывно-философское настроение из разряда "Давно здесь сидим".

В итоге

Нельзя сказать, что "Пророка и убийцу 2" никто не ждал. В силу того, что предыдущая часть заканчивалась, что называется, на самом интересном месте, из сложившейся ситуации просто не было иного выхода, ведь нужно же было довести дело до конца.

В этом контексте совесть Arxel Tribe кристально чиста: история досказана, серия завершена, все, по идее, довольны. А вот качество ответа на принципиальный вопрос "Как?" так и осталось на совести разработчиков. Сложно сказать, что именно заставило их так торопиться с выпуском последней серии трилогии о Танкреде де Нераке, но то, что делать этого не следовало, – однозначно. Кто знает, каково было бы мнение о серии, подойди авторы к "последнему аккорду" более ответственно. А так, приходится только с сожалением цокать языком по поводу того, что в который раз прекрасный сюжет практически потерялся за не самым лучшим исполнением.





ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

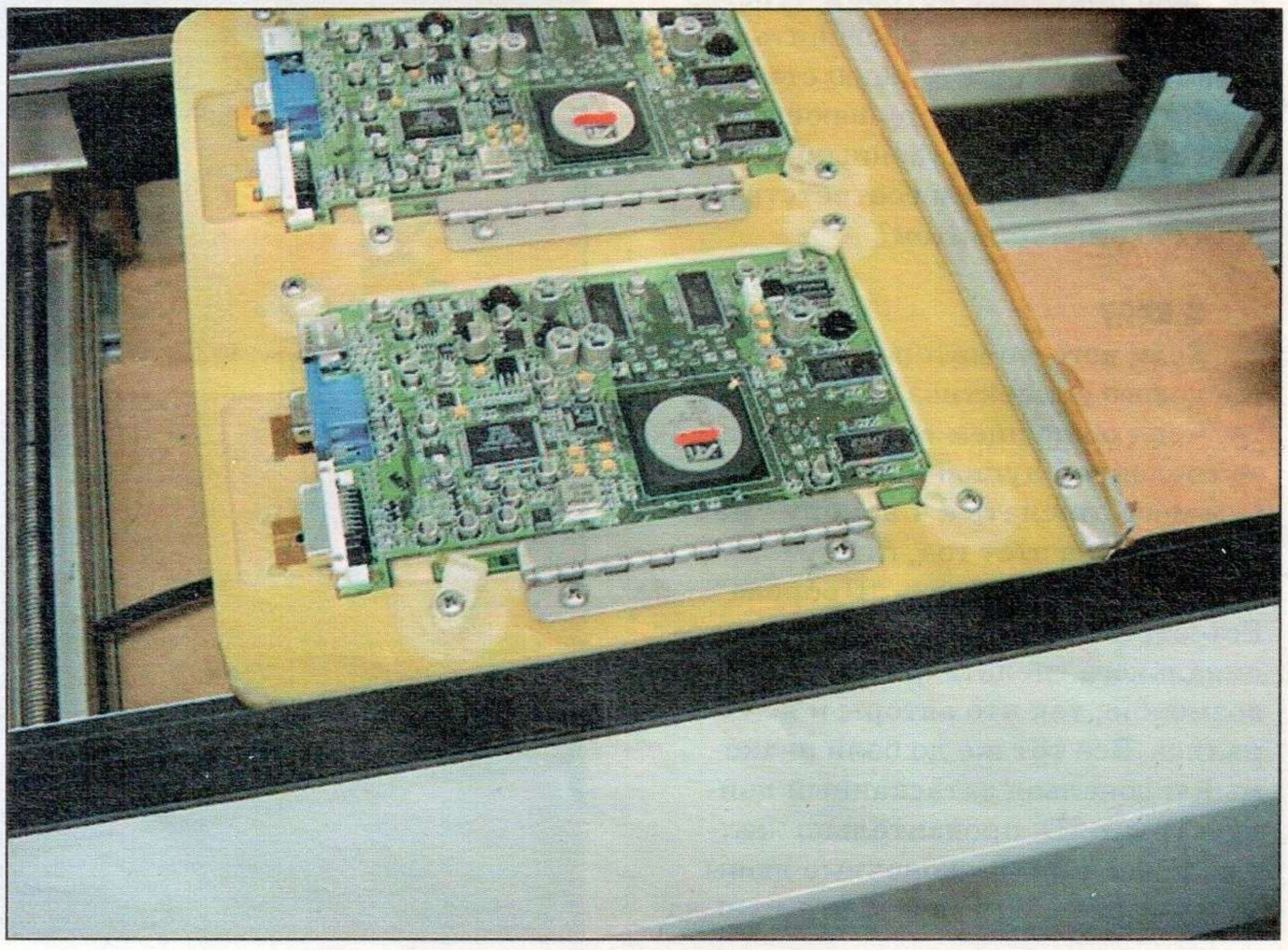
R200 на финишной прямой

Появились первые фотографии видеокарты на базе новейшего GPU от ATi, R200. Как известно, предполагаемое название у этой карты - RadeOn 2 (возможно, вскоре оно изменится). Кроме фотографии, стали известны некоторые спецификации данной "видюхи":
- 0,15 микрон техпроцесс;
- поддержка многообещающей технологии TRUFORM;
- программируемые вершинные шейдеры;
- оптимизация под DirectX 8.1;
- оснащение четырьмя конвейерами обработки данных;
- рабочая частота 250 МГц;
- поддержка технологии SMARTSHADER.

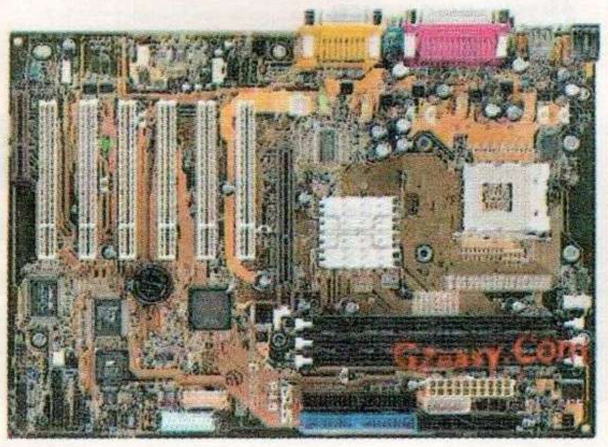
Согласно планам ATi, R200 должен появиться в продаже в сентябре. Согласно спецификации, R200 как минимум мощнее своего главного конкурента GeForce 3. Учитывая то, что теперь видеокарты на чипах от ATi делает не только сама компания, но и сторонние производители, можно ожидать серьезной конкуренции со стороны канадского производителя. Остается надеяться, что разработчики игр положительно воспримут новую технологию TRUFORM, поскольку она сулит резкое улучшение графики в играх при не слишком большой потери производительности. Что же касается основной головной боли ATi, а именно драйверов, представители компании заявляют, что на решение этой проблемы привлечено вдвое большее, чем обычно, количество программистов.

К слову, о сторонних производителях: на днях ATi опубликовала список компаний, которые собираются делать или уже делают видеокарты на чипах канадской компании. Список получился по меньшей мере внушительный:
- AOpen
- ASUS
- MSI
- Prolink
- Leadtek
- Gigabite
- Acer
- DFI
- FIC
- USI
- LiteOn
- Palit (Германия)
- Super Grace
- Club 3D (PowerColor)
- Elsa
- Chaintech
- Yuan
- Gainward

В этом свете разговоры о "монополии" nVidia выглядят как минимум неубедительно. Судя по всему, главный конкурент ATi уже готовится к "встрЮрий Пашолокече" R200: то тут, то там появляются обзоры новой видеокарты с более чем туманными описаниями конфигурации тестовой машины. Зачастую оказывается, что это не R200, а его "младший брат", куда менее производительный RV200. Очередные ляпы PR-отдела nVidia?



Intel i845: могильщик RDRAM?



В начале августа целый ряд производителей материнских плат представили платы под процессоры Pentium 4 (Socket 478) на базе нового чипсета от Intel, i845. К концу месяца данные платы уже должны появиться в розничной продаже.
В этом свете перспективы чипсета i850 и устанавливаемой на нем памяти RDRAM выглядят, мягко говоря, не слишком радужно. Дело в том, что на i845 устанавливается более медленная, чем RDRAM, зато куда более дешевая память SDRAM. Нетрудно догадаться, что будут выбирать потенциальные покупатели домашних систем. Осознавая данную ситуацию, некоторые из производителей плат уже заявляют о свертывании производства "материнок" на i850.

Еще одним ударом по продукции Rambus стало заявление Intel о постепенном сокращении субсидирования производителей персональных компьютеров, использующих память RDRAM. Официально это объясняется тем, что в субсидиях, направленных на снижение цен и повышение доступности RDRAM, попросту нет необходимости. Одним из результатов этих заявлений стало резкое падение котировок акций Rambus, не исключено, что в данной ситуации компания будет вынуждена покинуть рынок настольных систем.

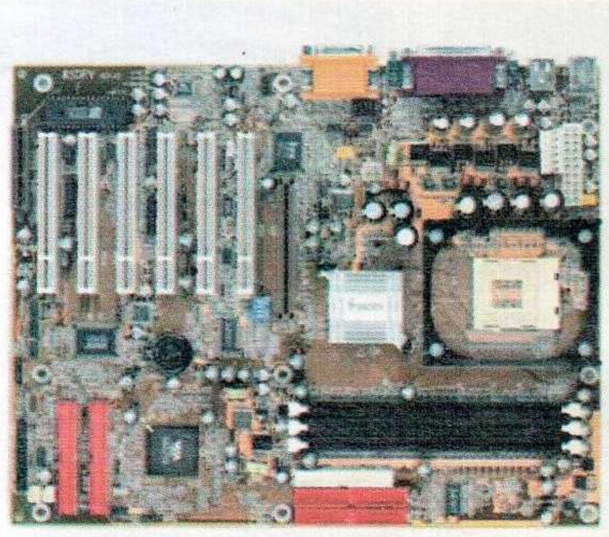
Maxtor представила Ultra ATA133

Компания Maxtor официально представила спецификации интерфейса Ultra ATA/133. Судя по всему, новинка будет носить имя FastDrives. Сие означает, что в скором времени скорость передачи информации от винчестера к компьютеру достигнет отметки 133 Мб/с, что, согласитесь, очень и очень немало. Уже несколько крупных компаний, таких, как VIA, SiS, Promise и Silicon Image, оформили лицензи-

онные соглашения с Maxtor на предмет использования интерфейса Ultra ATA/133, список клиентов в ближайшее время должен увеличиться.

Интересно, что Intel не поддержала интерфейса Ultra ATA/133, более того, в 2003 году компания намерена представить собственную разработку Serial ATA. Вот только не окажется ли Intel в данном случае в проигрыше? VIA и прочие производители намерены включить поддержкуUltra ATA/133 в своих устройствах уже к началу следующего года. По заявлению Maxtor, первые жесткие диски с поддержкой нового интерфейса появятся к концу этого года, массовое же производство начнется в середине 2002 года.

P4X266: яблоко раздора между VIA и Intel?



История с новым чипсетом от VIA, P4X266, продолжает набирать обороты. Как известно, Intel до сих пор не выдала своему главному конкуренту лицензии на использование данного чипсета в связке с процессором Pentium 4 (Socket 478). Тем не менее, целый ряд производителей, таких, как Elitegroup и Soltek, уже успели объявить материнские платы на P4X266. По информации самой VIA, поставка чипсета начнется в двадцатых числах августа, так что уже в сентябре вполне можно ожидать первые платы.

Intel уже пообещала судебное разбирательство в случае начала поставок P4266 производителям материнских плат. Это и неудивительно, поскольку новый чипсет от VIA может попросту задушить продвигаемый Intel i845. Дело в том, что i845 пока что работает только лишь с памятью SDRAM, поддержка DDR SDRAM намечается, но только к концу года. Что же касается P4X266, то он изначально разрабатывался в связке с DDR SDRAM, причем, судя по предварительной информации, обгоняет не только i845, но и оборудованный RDRAM i850. Поговаривают, что некоторые производители материнских плат собираются отказаться от i845 в пользу P4X266, во многом это объясняется более низкой, чем у продукта Intel, ценой.

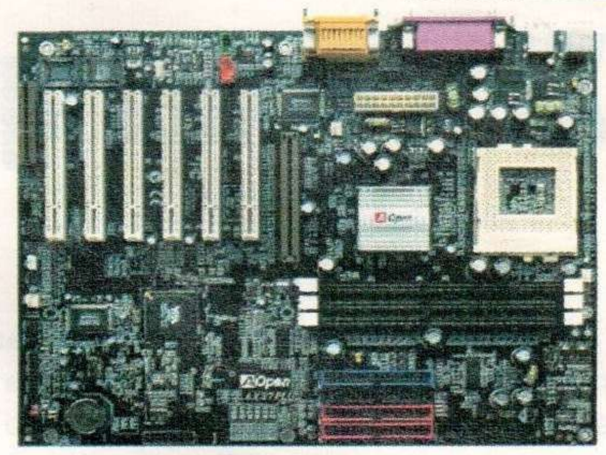
Впрочем, для Intel не все так гладко. Дело в том, что некоторое время назад компания S3 лицензировала у Intel все вышеперечисленные технологии. Как известно, сейчас S3 является собственностью VIA, причем последняя уже один раз использовала стратегию двух торговых марок. Скорее всего, VIA снова применит эту тактику, в этом случае Intel попросту не к чему будет придраться. Будем надеяться, что данный конфликт закончится мирным путем, все-таки здоровая конкуренция лучше, чем открытая конфронтация.

Soltek выходит на рынок видеокарт

Известная своими материнскими платами компания Soltek решила попробовать себя в качестве производителя видеокарт. Ее первенцем стала карта на базе GeForce 2 MX400. Видеокарта оборудована 32 Мб SDRAM памятью, работающей на частоте 166 Мгц, TV-выход, который часто стоит на MX400 в качестве стандартного оборудования, отсутствует. Как известно, продукция Soltek отличается отменным качеством при достаточно невысокой цене, скорее всего, это относится и к новой видеокарте.

DDR-платы уходят в low-end сектор

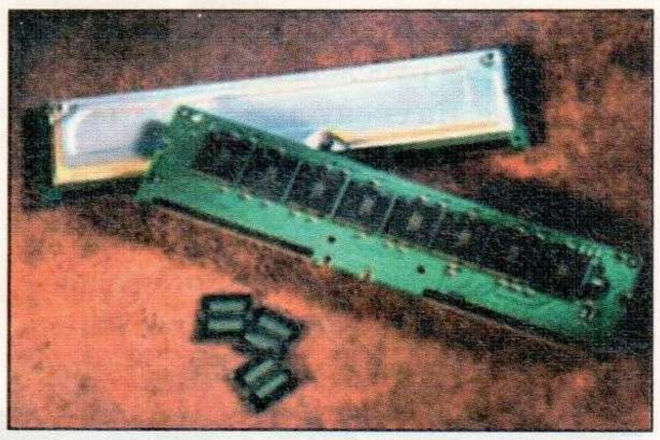
Материнские платы с поддержкой DDR SDRAM постепенно переходят из продукции high-end в более доступную нишу. Во многом это связано с тем, что цены на DDR SDRAM-память практически сравнялись со SRDAM да и чипсеты значительно подешевели. Все больше производителей, в том числе и мелких, включают в линейку своей продукции платы с поддержкой



DDR SDRAM. Судя по всему, в скором времени SDRAM-платы сойдут со сцены и именно платы с DDR SDRAM займут их место.

...и снова Rambus

Неугомонная компания Rambus продолжает акцентировать на себе внимание. В начале августа окружной суд штата Виржиния признал, что выдвигавшиеся компа-



нией Infineon требования о запрете для Rambus права отстаивать свои права на DDR SDRAM незаконны. Однако это оказалась пиррова победа: суд запретил Rambus проводить на территории США разбирательства, хоть как-то связанные со SDRAM памятью. Кроме того, Rambus обязана заплатить адвокатам Infineon внушительную (порядка семи миллионов долларов) сумму.

Естественно, компания-скандалист собирается оспорить неугодные ей решения суда в более высокой инстанции, однако есть основания полагать, что состоится это событие очень нескоро. Дело в том, что Rambus сам сейчас вынужден защищаться, причем не от кого-нибудь, а от акционеров. Десятого августа в окружной суд Северной Калифорнии был подан коллективный иск против Rambus. Основной пункт обвинения – компания не выполняет свои обязательства, вместо миллионных отчислений с компаний, которые приобрели лицензии на использование технологий SDRAM, сейчас на лицо лишь убытки и чудовищные затраты на адвокатов. Сможет ли Rambus выкрутиться в данной ситуации, неизвестно.

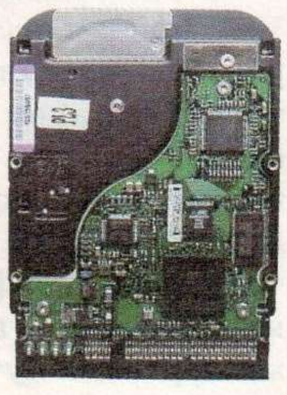
Юрий Пашолок

Жесткий диск Seagate U6

Кирилл Кочетков (kochet@ixbt.com)

Компания Seagate уже который раз радует нас выпуском новых продуктов на рынок жестких дисков. Похоже, что на фоне реорганизации Quantum и Maxtor она пытается отвоевать у них некоторую часть рынка. Наступление началось с выпуска революционного диска Cheetah X15 с RPM 15000 и продолжилось производством Barracuda 180 и Barracuda 36ES. Но этот процесс затрагивает не только высокопроизводительные SCSI диски, но и устройства с интерфейсом IDE. Как вы знаете, серии дисков Seagate Barracuda ATA занимают одно из лидирующих мест среди 7200 RPM дисков, а Seagate U5 также выделяются высокой скоростью и небольшой ценой.

Однако Seagate не остановилась на достигнутых рубежах и продолжает наступление. На смену линейке U5 приходит новая серия продуктов - Seagate U6. Отметим, что на сайте компании она иногда называется просто Seagate U Series. Основным отличием от предшественника у этой линейки является повышенная в 2 раза плотность записи. Теперь на одной стороне диска умещается 20GB информации! Кроме того, в новой серии Seagate увеличила объем буфера на дисках до 2MB. Внешне новый диск от Seagate не отличается от представителя U5 (на самом деле, нижняя сторона тоже закрыта сплошной резиновой оболочкой SeaShield, но, поскольку просто черный прямоугольник не очень интересен, для фотографии мы ее сняли).



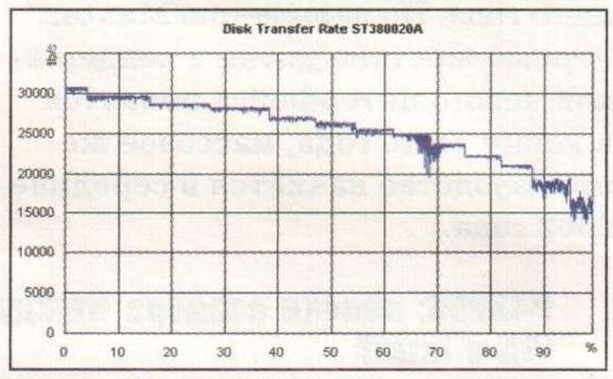
Основными конкурентами новой серии Seagate являются Fujitsu MPG3AT, Maxtor DiamondMax VL40 и Western Digital WDx00AB. Также в сравнении участвует диск Seagate U5.

Отметим, что увеличение плотности записи в серии U6 произошло вследствие увеличения количества цилиндров на диске, а не секторов на дорожке. Данный путь был выбран Seagate как относительно недорогой способ повышения объема дисков - впервые диск объемом 80GB использует всего две пластины. А что касается быстродействия, то, скорее всего, мы увидим небольшое повышение времени доступа, что приведет к ухудшению результатов в тесте IOMeter. Однако увеличение объема буфера может положительно сказаться в тестах Winbench. Посмотрим, что у нас получится на самом деле...

Конкуренты представлены моделями Seagate U5 ST340823A, Fujitsu MPG3204AT, Maxtor DiamondMax VL40 34098H4, Western Digital Caviar WD300AB.

Начнем с ZDLabs Winbench.

График линейного чтения с поверхности диска (по горизонтальной оси - % от объема диска):



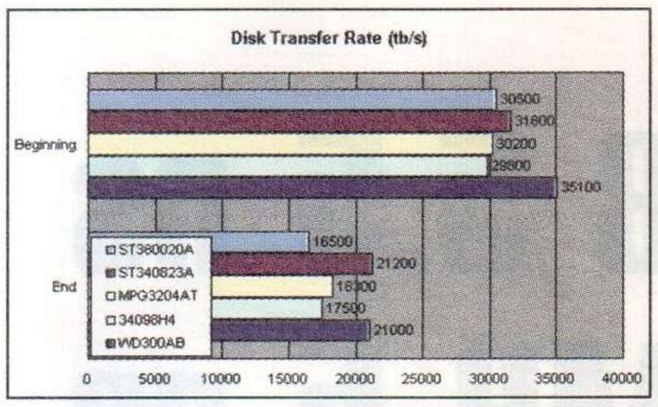
Основные данные конкурсантов:

Серия	Seagate U6	Seagate U5	Fujitsu MPG3AT	Maxtor DiamondMax VL40	Western Digital WDx00AB
Model number	ST380020A ST360020A ST340810A	ST340823A ST330621A ST320413A ST310211A	MPG3409AT MPG3204AT MPG3102AT	34098H4 33073H3 32049H2 31024H1	WD800AB WD600AB WD400AB WD300AB
Formatted Capacity (GB)	80/60/40	40/30/20/10	40/20/10	40/30/20/10	80/60/40/30
Internal Transfer Rate (max) (Mbits/sec)	436	376	398	374	424
Average Seek Time, Read (ms)	8.9	8.9	9.5	9.5	9.5
Track-to-Track Seek, Read (ms)	1.2	1.2	1.0	1.0	2.0
Average Latency (ms)	5.55	5.6	5.56	5.55	5.0
Buffer Size	2MB	512KB	512KB/2MB	2MB	2MB
Spindle Speed (RPM)	5400	5400	5400	5400	5400
Discs/Heads	2/4 2/3 1/2	2/4 2/3 1/2 1/1	2/4 1/2 1/1	2/4 2/3 1/2 1/1	3/6 2/4 2/3 1/2
Track Density (TPI)	58,000	31,100	33,000		
Recording Density (BPI, max)	562,436	477,800	478,415		

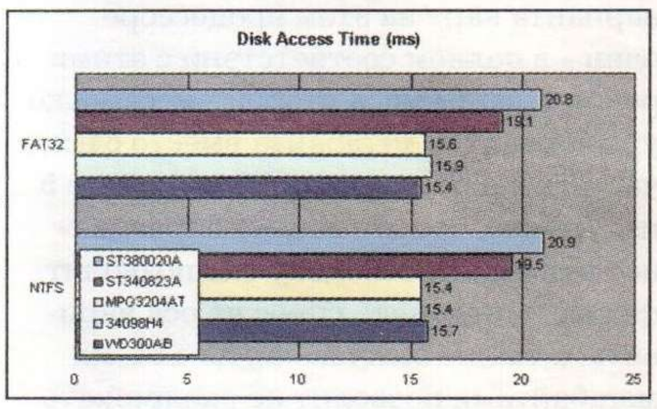
Примечания:

1. В таблице не указаны диски Seagate ST315311A на 15 GB и Fujitsu MPG3307AT на 30 GB.
2. Методики измерения параметра Average Seek Time отличаются у разных компаний, что подтверждают, в частности, представители Seagate. Другие объяснения тому, что формально одинаково названные в спецификации параметры не соответствуют друг другу, мне не известны.

Сравнение по этому параметру с конкурентами:

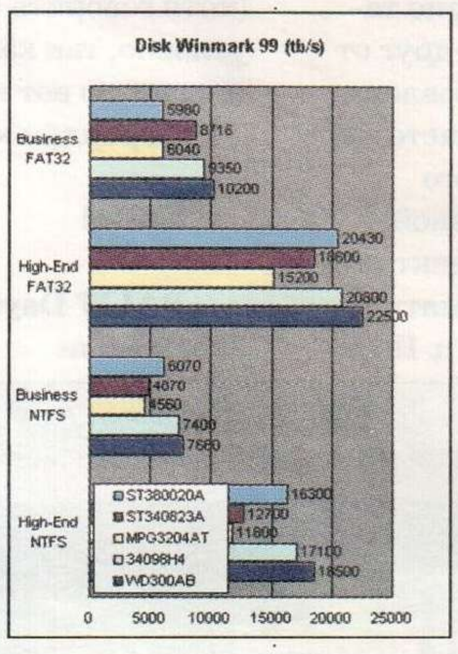


По сравнению с предшественником - диском серии U5 - скорость линейного чтения в начале диска уменьшилась незначительно, и диск ST380020A находится в большой группе накопителей с максимальной скоростью чтения с поверхности около 30Mb/sec. А вот по скорости чтения в конце диска Seagate U6 занял последнее место.



Как мы и предсказывали, время доступа у новой серии немного возросло по сравнению с серией U5. Скорее всего, это приведет к низким показателям в тестах IOMeter, который очень чувствителен к этому параметру.

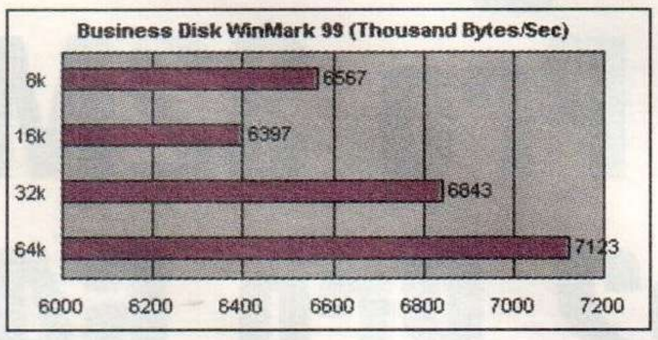
Сравнение по интегральным показателям Winbench выглядит гораздо интереснее:



Во всех тестах, кроме Business с файловой системой FAT32, новый диск Seagate уверенно занимает третье место. Похоже, что увеличение размера буфера и усовершенствованные алгоритмы его работы сильно помогли. Что касается сильного провала в первой группе, то здесь, похоже, диск пал жертвой своего большого объема :). Файловая система FAT32, с одной стороны, переносит ограничение FAT16 с 2GB на раздел гораздо дальше, почти до 128GB. А с другой - оставляет один из недостатков - собственно FAT, которая при увеличении объема раздела заметно возрастает, что влечет увеличение времени на работу с ней. Конечно, можно увеличить размер кластера, но тогда замедлится работа с маленькими файлами и возрастут потери объема диска. Приведем, к примеру, для раздела FAT32 объемом 40GB размер одной таблицы FAT и средний объем потерь из расчета наличия на нем 20K файлов:

размер кластера (KB)	2	4	8	16	32
размер FAT (MB)	80	40	20	10	5
потери емкости (MB)	20	40	80	160	320

Можно даже сравнить показатели Business Disk WinMark для раздела в 30GB при форматировании его под FAT32 с разными размерами кластера:

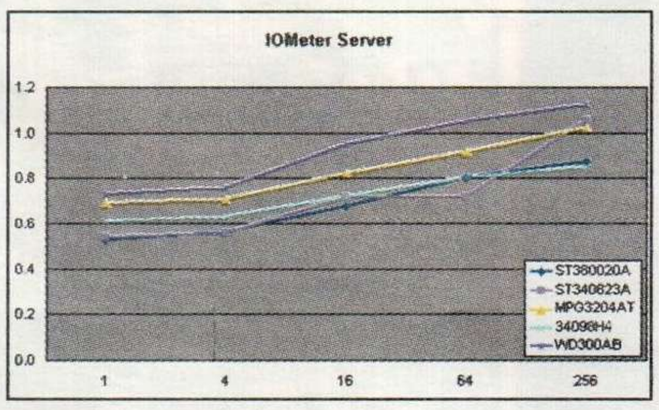


Как видите, результаты этого теста очень сильно зависят от размера кластера. К сожалению, авторы теста не приводят подробное его описание, поэтому сложно разобраться в деталях такого поведения. Скорее всего, используется очень простой шаблон доступа к диску, например работа с блоками по 8KB, 20% случайный доступ/80% последовательный, только чтение. Таким образом, чтобы наиболее корректно сравнивать диски по данному параметру, надо использовать одинаковые по объему экземпляры. К сожалению, у нас был только диск на 80GB, но при возможности мы, конечно, протестируем и 40GB модель.
При этом в High-End Disk WinMark используются шаблоны, рассчитанные по работе реальных приложений, и, видимо, за счет большего их разнообразия, эффект проявляется слабее.

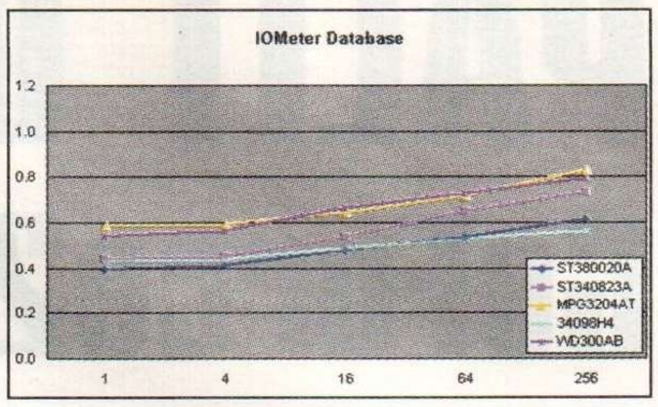
А вот для NTFS такой проблемы нет. Например, диски в 40 и 80GB форматируются с одним размером кластера 4KB (конечно, его можно изменить в любую сторону при форматировании). И размер аналога (MFT) таблицы размещения файлов является динамическим, что также благоприятно влияет на ситуацию.

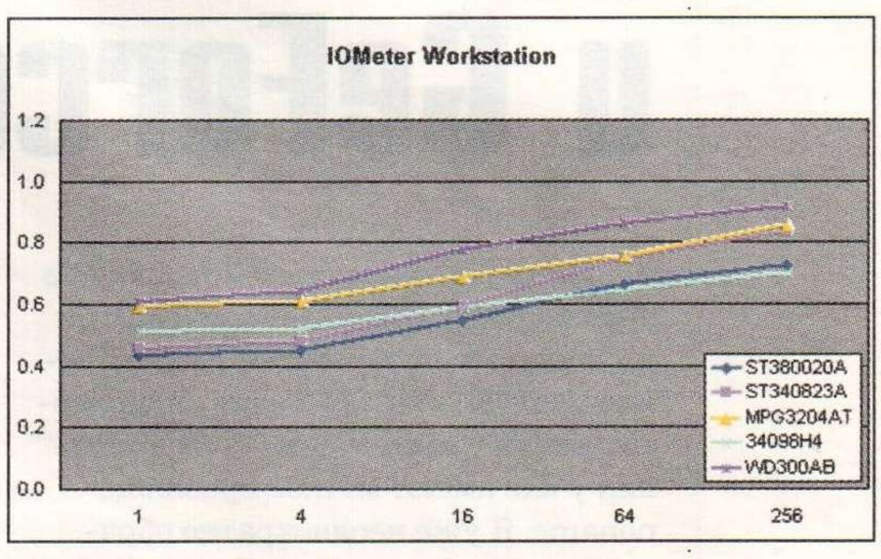
Итак, в целом наши предположения о производительности нового диска в тестах ZDLabs подтвердились; посмотрим, что у нас с IOMeter.

Как всегда, используются три шаблона - Server, Database и Workstation при пяти вариантах нагрузки (этот параметр отложен по горизонтальной оси). По вертикальной оси откладывается скорость в MB/sec.



Как мы и предположили в начале обзора, производительность Seagate U6 в этих тестах невелика. Это обусловлено, в основном, большим временем доступа, которое очень сильно влияет на результаты тестов IOMeter. А в лидерах, благодаря маленькому времени доступа, находятся диски WD300AB и Fujitsu MPG3204AT. Очень интересно, что графики Seagate U6 и Maxtor DiamondMax VL40 сильно схожи, несмотря на большое отличие во времени доступа. Будем считать это дополнительным поводом для продолжения тестирования дисков в программе IOMeter :) Очевидно, не все определяется графиком линейного чтения и временем доступа, а есть и другие, скрытые отличия.





Выводы

Новый диск серии U6 компании Seagate безусловно удался. Благодаря высокой плотности записи, впервые диск с объемом в 40GB использует всего одну пластину. Конечно, повышение плотности записи привело к небольшому ухудшению времени доступа, однако представляется, что это временные трудности (глядя на темпы выпуска новых серий у Seagate) и скоро мы сможем увидеть диск, которому 40GB на пластину выльются в 40-45MB/sec с поверхности в начале диска.

Ожидаемая небольшая стоимость диска позволяет прогнозировать его высокую популярность. Этому способствуют и высокие показатели тестов ZDLabs Winbench, которые ставят новое поколение дисков компании Seagate в группу лидеров среди 5400 RPM винчестеров. Более всего это обусловлено оптимизацией внутреннего ПО диска. Инженерам Seagate удалось небольшой ценой заметно поднять производительность диска при работе с обычными приложениями под Windows. Низким результатам в IOMeter не стоит придавать особого значения - мало кто станет использовать такой диск в серверах. В крайнем случае (благодаря и невысокой цене), его можно использовать в IDE RAID, и тогда уже на одном контроллере возможно построить очень недорогую систему с объемом дискового пространства до 320GB!

PALIT Daytona GeForce2 Pro 32MB 5.5 ns и GeForce2 Pro 64MB 5 ns

Не так давно мы рассмотрели две видеокарты на базе GeForce2 MX от малоизвестного на нашем рынке производителя - YUAN. Такие видеокарты, а также выпускающие их компании у нас имеют меткое прозвище noname. Я уже неоднократно обращался к этой довольно щекотливой, подчас болезненной, но, вместе с тем, популярнейшей теме - выбора видеокарты между "noname" и брендом.

Рынок видеокарт на основе GeForce2 MX просто переполнен изделиями всевозможных мастей, имеющими массу особенностей. Среди этого множества встречаются и откровенные поделки, которые довольно ощутимо подрывают авторитет видеокарт на базе процессоров от NVIDIA. Я не стану перечислять всевозможные недостатки noname-карт, они и так широко известны. Я могу лишь отметить, что на сегодня стабильностью в качестве отличаются лишь более дорогие карты на базе GeForce2 GTS и Pro (ну и, разумеется, очень дорогие GeForce2 Ultra и GeForce3).

Тем не менее, китайские производители уровня "noname" начали подбираться уже и к названным чипсетам. На нашем рынке появились видеокарты на базе GeForce2 Pro, которые в прайс-листах обозначены как "noname GeForce2 Pro".

Тайваньскую фирму PALIT мало кто знает, но вот ее торговая марка Daytona на слуху уже у многих пользователей компьютеров. К сожалению (да-да, опять "к сожалению", когда речь идет о продукции малоизвестной компании), история с Innovision Multimedia, когда продукции фирмы нельзя дать однозначную оценку, повторяется и в данном случае. Видеокарты под маркой Daytona уже давно фигурируют в прайс-листах российских продавцов, однако многие покупатели этих изделий жалуются на пониженные частоты работы (прежде всего памяти), а также встречается много карт с откровенно неважным качеством 2D-графики. Речь идет как о старых Riva TNT/TNT2 - картах, так и об относительно новых платах на базе GeForce2 MX/MX200/MX400. Но всегда самой примечательной особенностью у подобных видеокарт была их цена. Именно потому покупали, покупают и будут покупать подобную продукцию, что она имеет стоимость подчас на 15-20% ниже, чем у аналогов от известных бренд-производителей.

Итак, PALIT Daytona GeForce2 Pro широким потоком хлынули на российский рынок. Почему сразу GeForce2 Pro, а не GeForce2 GTS? Прежде всего, потому, что NVIDIA перестала производить и поставлять последний. Хотя, с точки зрения характеристик самого чипа, между ними нет никакой разницы, GeForce2 Pro комплектуется более быстрой памятью. Некоторое время назад, когда видеокарты с такой памятью только начинали вытеснять своего старшего брата GeForce2 GTS с рынка, на них устанавливались микросхемы памяти, поставляемые в комплекте с графическим процессором от NVIDIA. Ныне NVIDIA уже продает GPU GeForce2 Pro без микросхем памяти, и потому на рынке появилось многообразие таких видеокарт, отличающихся друг от друга не только объемом установленной на них видеопамяти, но и частотой ее работы. Спецификация самого GeForce2 Pro осталась неизменной: GPU частотой в 200 МГц комплектуется 64-мя мегабайтами DDR-памяти с частотой работы в 200 (400) МГц. Но в настоящее время это стало не более чем рекомендациями от NVIDIA, которые многие производители не соблюдают.

Компания PALIT выпустила два варианта карт на этом процессоре: один - в полном соответствии с этими рекомендациями, а второй - несколько урезанный (32 мегабайта вместо 64-х, частота работы памяти 5.5 ns вместо 5 ns). Думаю, что это весьма оправданное решение, поскольку оно позволит фирме определить спрос на оба варианта, а также выпуск карты с 64-мя мегабайтами позволит не раздражать NVIDIA нарушением ее рекомендаций.

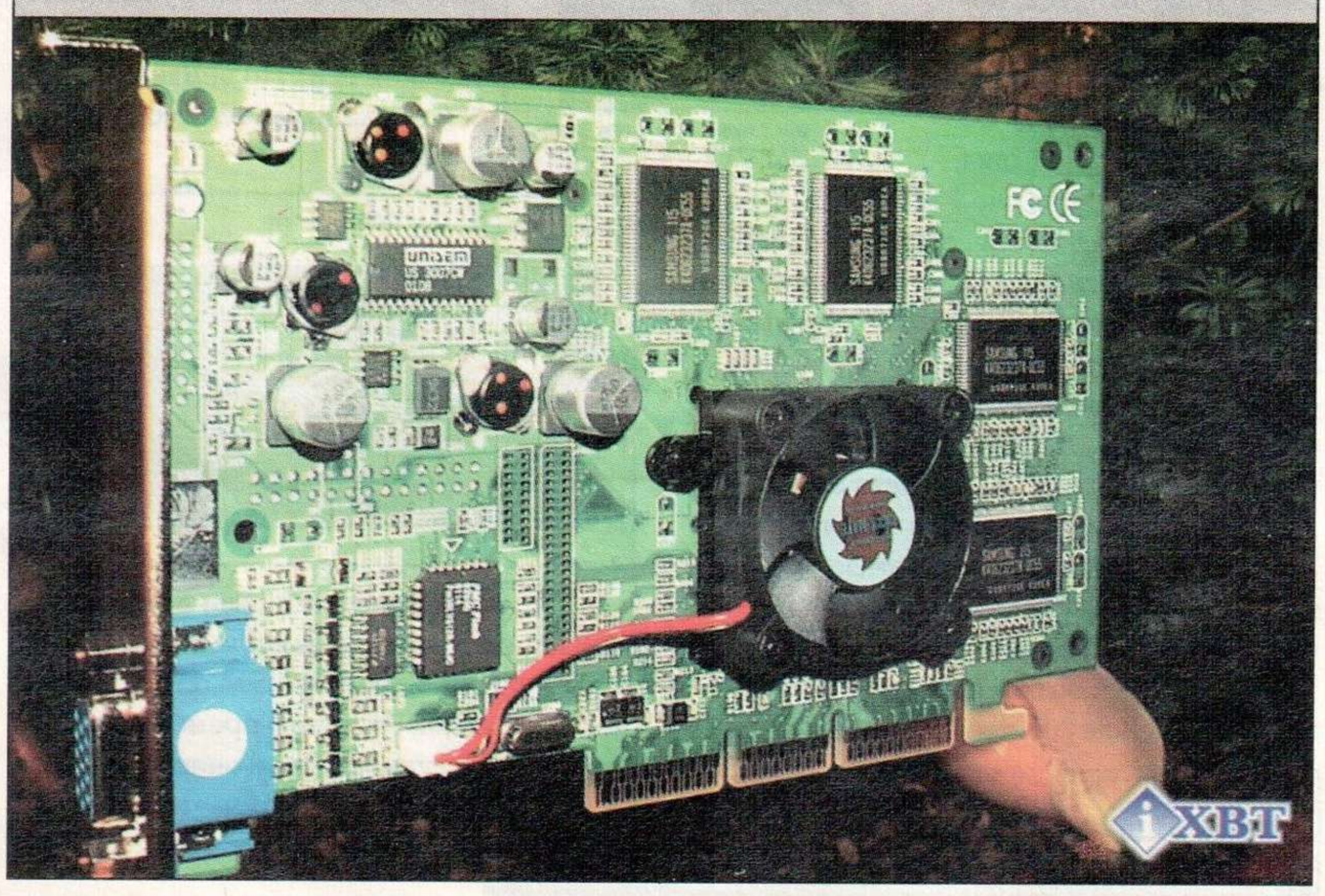
Обе видеокарты имеют потрясающе низкие цены относительно своих конкурентов от известных производителей, поэтому нам было очень интересно рассмотреть эти платы. По сути, это наш второй материал по видеокартам от малоизвестного производителя (хотя говорить это можно уже весьма условно, так как марку Daytona знают многие, но вот каков ее авторитет...).

Перейдем к самим видеокартам.

Платы

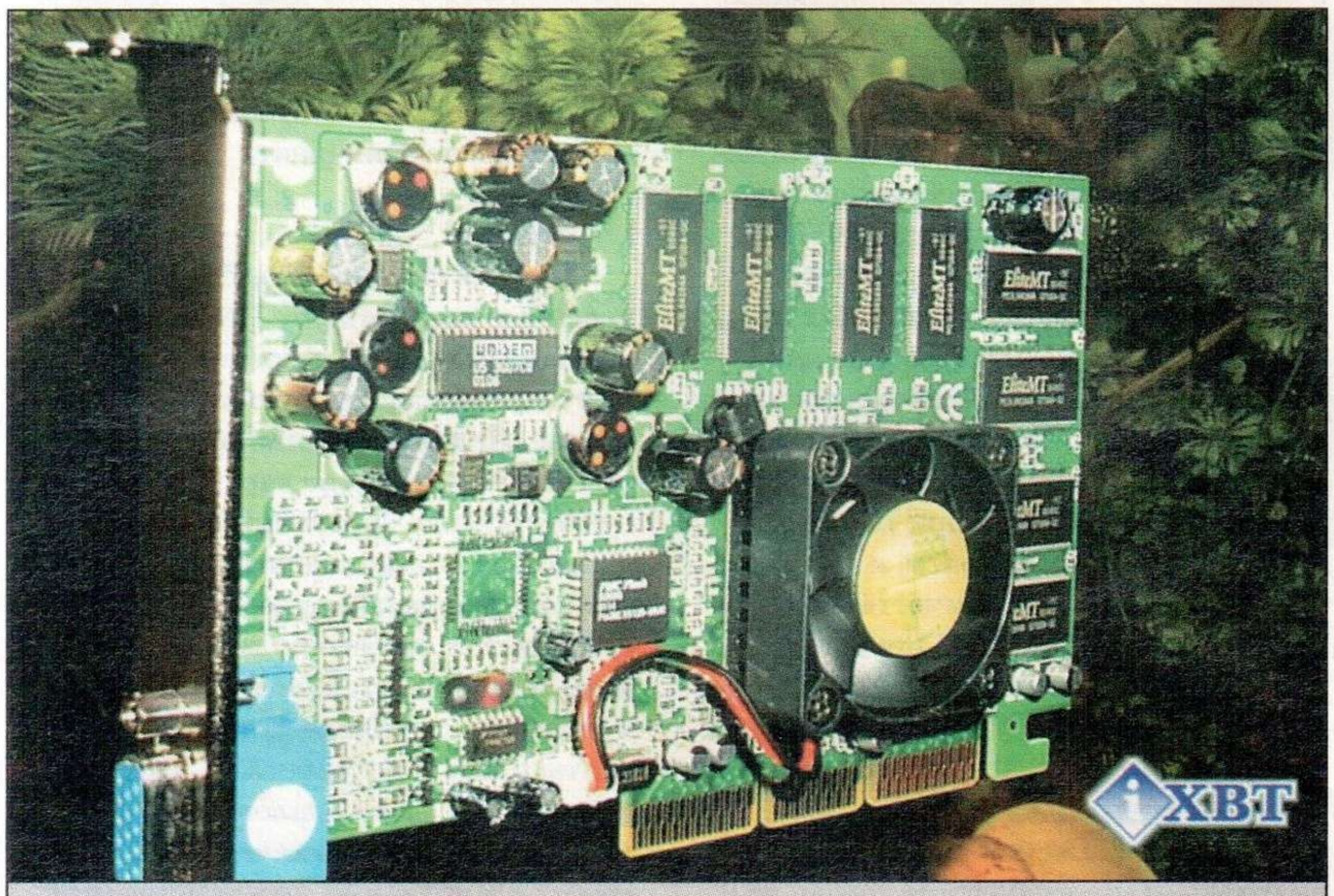
PALIT Daytona GeForce2 Pro 32MB 5.5 ns

Карта PALIT Daytona GeForce2 Pro 32MB 5.5 ns имеет AGP x2/x4 интерфейс, 32 Мб DDR SGRAM памяти, размещенной в 4-х микросхемах на лицевой стороне PCB.



PALIT Daytona GeForce2 Pro 64MB 5 ns

64MB 5 ns была сфотографирована рядом с SUMA Platinum GeForce2



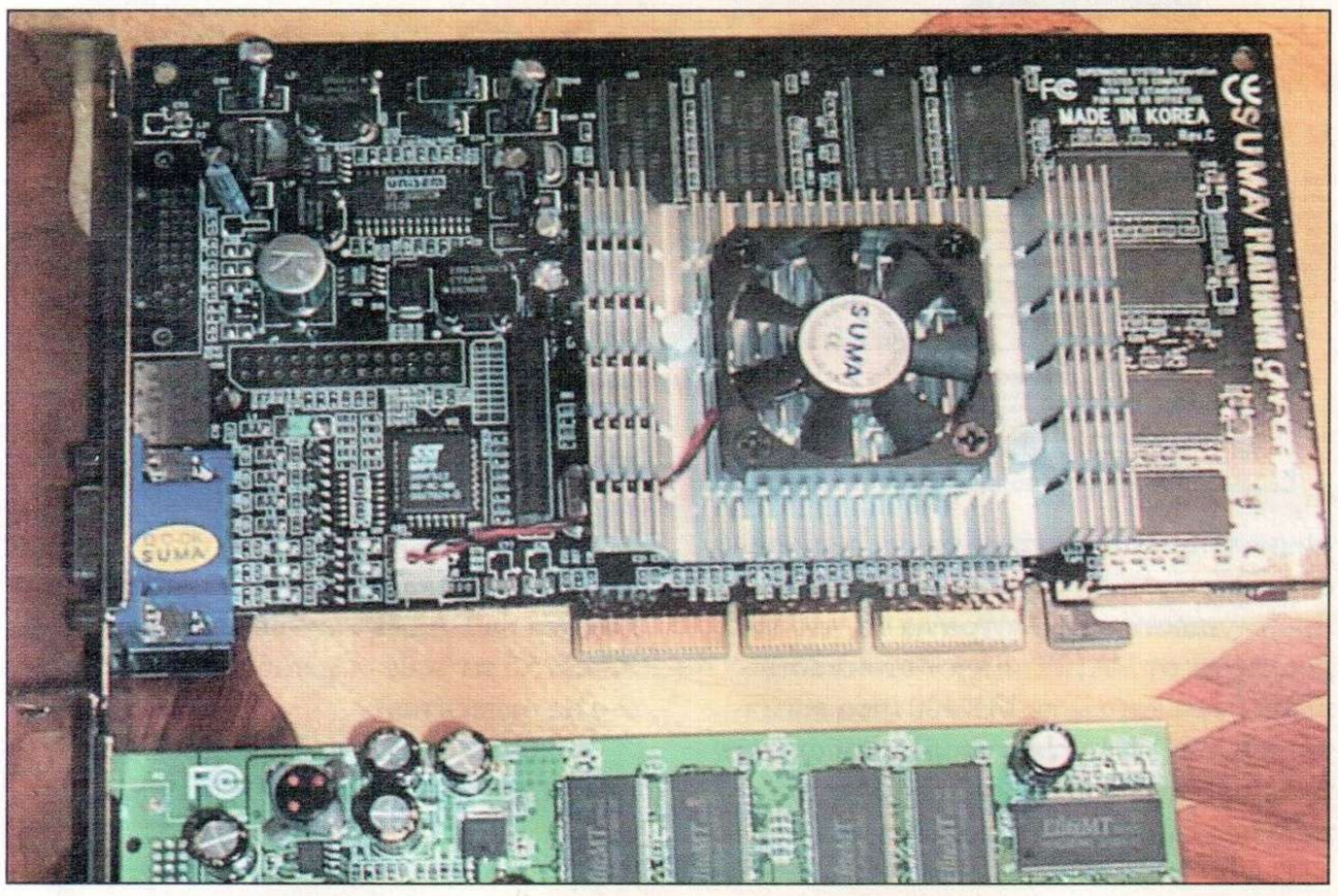
Карта PALIT Daytona GeForce2 Pro 64MB 5 ns имеет AGP x2/x4 интерфейс, 64 Мб DDR SDRAM памяти, размещенной в 8-ми микросхемах на лицевой стороне PCB.

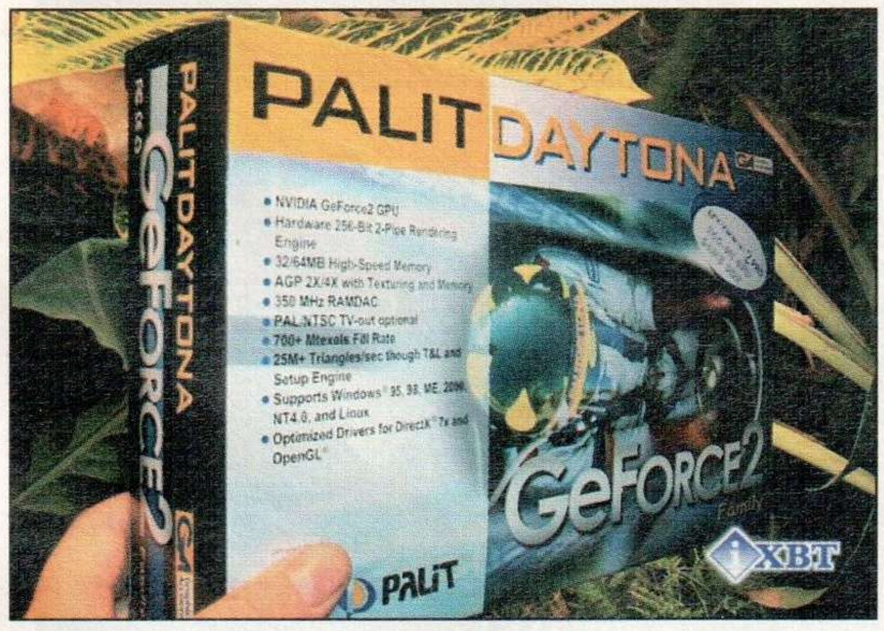
На видеокарте PALIT Daytona GeForce2 Pro 64MB 5 ns установлены микросхемы памяти EliteMT, время выборки 5ns, что соответствует частоте в 200 (400) МГц. PALIT Daytona GeForce2 Pro 32MB 5.5 ns имеет на борту модули Samsung, время выборки 5.5 ns, что соответствует частоте в 183 (366) МГц. Однако и в том, и в другом случае память функционирует на положенной для GeForce2 Pro частоте 200 (400) МГц, то есть во втором варианте - налицо разгон памяти самим производителем. Графические процессоры на обеих картах работают на штатной частоте 200 МГц.

На первый взгляд, обе платы выполнены на основе эталонного дизайна. Но если в случае 32-мегабайтной карты это так и есть, то 64-мегабайтная несколько отличается по дизайну PCB от reference-card:

Посмотрите на снимок. Для сравнения PALIT Daytona GeForce2 Pro Pro, которая изготовлена на основе эталонного дизайна. В глаза бросаются размеры PCB, которые у исследуемой ныне карты значительно меньше за счет более близкого расположения к чипсету микросхем памяти. Также нет места под распайку контактов для посадки дочерней карты с TV-out, а как мы помним, именно эта особенность расположения TV-out на дочерней плате, а не на самой PCB в свое время была одним из ключевых отличий дизайна GeForce2 GTS/Pro - карт от более ранних поколений. Непосредственно сам TV-out не распаян ни на одной из рассматриваемых в этой статье карт, хотя разводка под него у 64-мегабайтной платы имеется.

Платы поставляются в Retail-упаковке одного вида, отличия лишь в наклейке на лицевой стороне коробки, указывающей объем памяти у каждой карты:





А сама поставка на уровне OEM, в нее входит только один CD-диск с комплектом драйверов под большое количество видеокарт и чипсетов, что опять-таки схоже с поставками noname-карт.

Разгон

Плата PALIT Daytona GeForce2 Pro 64MB 5 ns разогналась до частот 230/230 (460) МГц, а вот карта PALIT Daytona GeForce2 Pro 32MB 5.5 ns продемонстрировала очень скромный разгон до частот 210/210 (420) МГц, поэтому вторая карта на повышенных частотах не тестировалась. Сразу отмечу, что такие показатели разгона не являются общими характеристиками для всех плат данной серии, а лишь демонстрируют возможности конкретных экземпляров. Как известно, разгон GPU у подобных видеокарт играет небольшую роль, а вся производительность в 3D целиком зависит от частоты работы памяти, которая у PALIT Daytona GeForce2 Pro 32MB 5.5 ns и так работает на повышенных относительно номинала частотах.

Установка и драйверы

Рассмотрим конфигурацию тестового стенда, на котором проводились испытания карт от PALIT:

- процессор Intel Pentium4 1500 MHz;
- системная плата ASUS P4T (i850);
- оперативная память 256 MB RDRAM PC800;
- жесткий диск Quantum FB SA 20GB;
- операционная система Windows 98 SE.

На стенде использовались мониторы ViewSonic P810 (21") и ViewSonic P817 (21").

Тестирование проводилось на драйверах 12.60 от NVIDIA.

Для сравнительного анализа были использованы показания с видеокарт:

- ABIT Siluro T400 (GeForce2 MX400, 200/166 MHz, 64MB);
- ABIT Siluro GF256 (GeForce2 GTS, 200/166 (333) MHz, 64MB);
- SIGMA Cyber6000 (GeForce2 GTS, 200/166 (333) MHz, 32MB);
- ATI RADEON 64MB DDR (183/183 MHz);
- Hercules 3D Prophet 4500 (KYRO II, 175/175 MHz, 64MB).

iXBT.com

Сайт iXBT.com
Весь компьютерный мир и hi-tech на одном сайте: процессоры, системные платы, видеокарты, мультимедиа, мобильная связь. Сотни аналитических статей.
http://www.ixbt.com

Конференция iXBT.com
Здесь вам ответят на все вопросы. Открытые и закрытые тематические форумы, обсуждение программ, книг, интернет ресурсов и просто последних событий.
http://forum.ixbt.com

Барахолка iXBT.com
Не знаешь кому продать старое "железо"? Покупка нового компьютера или сотового телефона не по карману? На барахолке есть предложения для любых кошельков и клиентов.
http://www.komok.com

Computorg.ru
Профессиональные советы для конечных пользователей, желающих сделать хорошую покупку. Искусство правильного выбора.
http://www.computorg.ru

Ежедневно до 350 000 хитов

Результаты тестов

Только получив эти карты на тестирование, я сразу заинтересовался вопросом о качестве в 2D, памятуя многочисленные огрехи в этом плане у видеокарт не от бренд-производителей. С большим удовлетворением я хочу отметить, что качество 2D изображения у обеих видеокарт весьма хорошее. Мы наблюдаем прекрасную картинку в 1280x1024 при 85Гц. Однако с 64-х мегабайтной картой в 1600x1200 уже начинается некоторый дискомфорт, появляется небольшое "замыливание", а 32-х мегабайтная продемонстрировала в разрешении 1600x1200 при 75Гц очень хорошее качество. Впрочем, я не считаю такой уровень 2D-качества у PALIT Daytona GeForce2 Pro 64MB 5 ns уж очень большим недостатком, учитывая, что владельцы супербольших мониторов вряд ли станут покупать подобные карты. И еще раз подчеркну, что качество 2D может сильно зависеть не только от производителя карты, но и просто от конкретного экземпляра, а в случае платы от малоизвестного производителя эта зависимость от экземпляра многократно вырастает.

Приступаем к оценке производительности видеокарты в 3D.

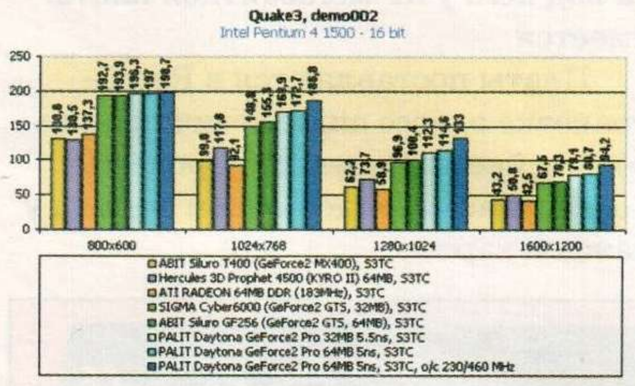
В качестве инструментария мы использовали id Software Quake3 v.1.17 - игровой тест, демонстрирующий работу платы в OpenGL с использованием стандартного демо-бенчмарка demo002.

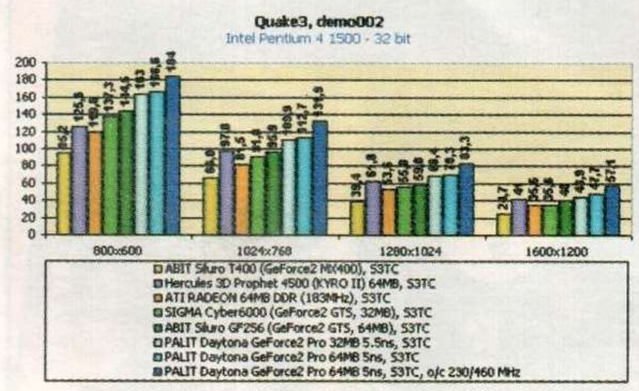
Quake3 Arena

demo002

Тестирование проводилось на стандартных режимах: Fast (демонстрирует работу карты в 16-битном цвете) и High Quality (демонстрирует работу карты в 32-битном цвете).

Как и следовало ожидать, среди перечисленных конкурентов исследуемые образцы продемонстрировали явное преимущество. Несмотря на то, что видеокарты от PALIT имеют стоимость выше, чем карты на MX400 (что логично) и KYRO II (хотя в последнем случае разница по стоимости минимальная), полученные результаты делают их не досягаемыми по соотношению цена/производительность. ATI RADEON 64MB находится в явном проигрыше по всем статьям (ну если не считать отличного качества 2D в супербольших разрешениях, однако по стоимости эта карта явно не конкурент).





Выводы

Должен сказать, что обе протестированные карты фирме PALIT удались на славу (что опять-таки очень похоже на ту ситуацию, которую мы видели в случае с Innovision Multimedia, когда относительно дорогие карты имеют очень хорошие характеристики, не уступающие подчас именитейшим брендам). Несмотря на скромную (что соответствует по характеру noname-фирмам) поставку, а также довольно хилые кулеры на графических процессорах платы продемонстрировали, что они ничем не хуже своих аналогов от именитых фирм (только по качеству 2D в 1600x1200 уступили, но это зависит от конкретного экземпляра). Главное преимущество этих плат - их стоимость, которая легко соперничает ныне с ценами на GeForce2 MX400 - карты от бренд-производителей (сами понимаете, что по производительности MX400 очень сильно уступают).

Учитывая многочисленные "уроки", преподнесенные нам рядом даже известнейших фирм, когда начальные партии видеокарт идут с нормальной памятью, а затем комплектуются "чем Бог пошлет", я должен предупредить, что при покупке видеокарт любого "калибра" надо обязательно обращать внимание на тип, время выборки (ns) и марку установленной на плате видеопамяти. Спецификации чипсетов и видеокарт известны, перед приобретением видеоплаты советую обязательно их изучить, а также ознакомиться с нашими материалами, где описано уже довольно большое число плат разных мастей.

Более полные сравнительные характеристики видеокарт этого и других классов вы можете увидеть в наших 3DGiTorax.

Плюсы:

- соответствие скоростных и качественных параметров PALIT Daytona GeForce2 Pro уровню, который мы наблюдаем у линейки GeForce2 Pro - карт;
- очень низкая стоимость этих карт (на середину июля 2001 года) относительно конкурентов;
- хорошее качество исполнения карт.

Минусы:

- установка заведомо разогнанной памяти на PALIT Daytona GeForce2 Pro 32MB 5.5 ns (к 64-х мегабайтной карте это не относится);
- убогая Retail-поставка, которая ничем не отличается от OEM.

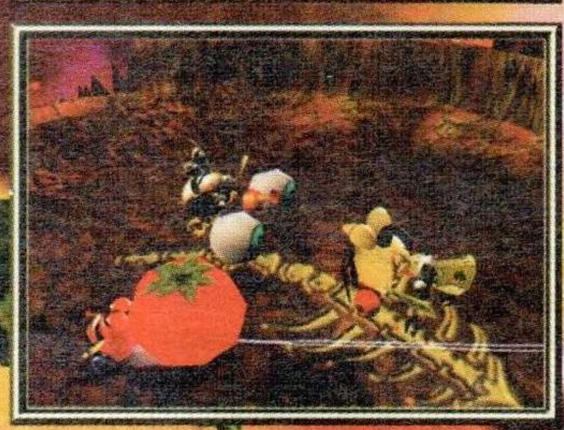
1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, www.1c.ru

САМОГОНКИ

samogonki.ru



Для тех, кто доГоняет:
крутые ПОШАГОВЫЕ ГОНКИ
от непредсказуемых К-Д ЛАБов!

НО!!!

Фанатам аркадных безумств
и яростных перестрелок
REAL-TIME гарантирован!

1С® ФИРМА "1С"

ЖДИТЕ ОСЕНЬЮ

K-D LAB

nick@ccd.ru

Современное рабочее место для школьника

1-е сентября... Как водится, радость от встречи с одноклассниками быстро меняется на привычные неприятные ощущения от домашних заданий. Запылившийся угол с рабочим столом и шкафом с учебниками у многих по-прежнему в моде. Немало времени будет теперь тратиться на просиживание над тетрадкой и задачником. Впрочем, от нашего школьного детства современная обстановка подростков отличается наличием компьютера, а это значит, что теперь можно не читать художественную литературу, маскируя ее под учебник истории, а рубиться в Quake в наушниках, держа "под парами" Word с началом реферата. Однако и в учебе компьютер приносит ощутимую пользу. Помимо красивого оформления курсовых и рефератов, в Интернете можно откопать приличное сочинение, тему для диплома (если дело зайдет так далеко и любимый отпрыск станет студентом или аспирантом), ну а расчетная часть любого эксперимента, таблицы статистики, обработка результатов и пр. определенно будут "жить" на жестком диске вашего ПК. Все это означает, что компьютер стал неотъемлемой частью рабочего места, требует к себе постоянного внимания и связан с самыми разнообразными аспектами учебной деятельности. Поэтому накануне 1-го сентября отдохнувшие семьи особенно озадачены поисками ПК и периферии для дома. Компьютерные фирмы под это дело активно подстраивают свои рекламные компании... Здесь, в общем, ситуация понятна: всем "надо успеть до начала учебного года"! Однако во всей этой суете и спешке и желании сэкономить на стоимости конфигурации системного блока, зачастую без внимания остается один весьма немаловажный вопрос:

рис. 1

рис. 2

рис. 3

Как сделать угол школьника и студента комфортным и компактным?

Вопрос этот возникает, как правило, уже потом, когда счастливые обладатели новенького ПК, вернувшись домой с покупкой и желанием ее побыстрее "обмыть" по старому русскому обычаю, пытаются все это расставить и подключить - начинают понимать, что что-то здесь не так.

Просторного стола не светит, скорее всего, по причине малой площади. Если сыну или дочери достался в наследство старый письменный стол, то теперь уже более чем очевидно, что этот стол совершенно не приспособлен к размещению на нем компьютера: некуда девать системный блок, а монитор поглощает колоссальное количество места.

В этой ситуации можно решать проблему "в лоб": пойти в магазин и купить "компьютерный стол", который и втиснуть в небольшое пространство между шкафом или пианино и рабочим местом любимого дитяти. Однако в малости этой подставки для компьютера таится и ее главный недостаток: НИЧЕГО, кроме компьютера, в эту стойку для оборудования не влезает. В результате можно либо торчать перед монитором, портя от его чрезвычайной близости глаза, либо пересаживаться за письменный стол с бумагами и учебниками. Все вместе не получится.

С другой стороны, можно подумать о хорошем рабочем столе, который обеспечивал бы работу с компьютером "без отрыва" от обычных письменных работ. Как ни удивительно, рынок в этой области пока еще скуден! Большинство производителей, как сговорившись, кинулись в производство "столов для руководителей" невообразимых габаритов и цены либо предлагают карликовые подставки, которые столами не являются! Можно, конечно, достать просторный прямоугольный офисный стол, но он все-таки не приспособлен к тому, что существенная его часть будет отдана монитору. А хотелось бы, чтобы для этой немаловажной детали было предусмотрено специальное гнездышко. Каждому хочется, чтобы все рабочие документы были под рукой, чтобы хватало места для клавиатуры и мыши, чтобы монитор не стоял слишком далеко и в то же время не занимал драгоценное пространство.

Именно плодом многочисленных производственных экспериментов в области эргономики компьютерного рабочего места являются модели офисных и домашних столов марки “Ergonomic Design”. Клинообразная форма позволяет размещать в широкой части любые мониторы (за столами этой марки сейчас активно работают сотрудники не одной дизайн-студии, оснащенной профессиональными 21-дюймовыми мониторами) без ущерба для рабочего пространства. Дополнительные полки, "опоясывающие" монитор, рационально используют находящуюся над ним площадь. Компания позиционирует две базовые модели: серию угловых столов Ergonomic Pilot и более традиционный пристенный вариант Ergonomic Business.

Pilot является нашей любимой моделью. Это симметричная угло-

вая модель с размером столешницы 130x130 см. Благодаря такой конструкции, человек чувствует себя за ним пилотом, у которого все необходимое находится под рукой. Монитор располагается прямо перед глазами, к нему не надо поворачиваться. Кроме того, перед ним достаточно места для того, чтобы свободно разместить клавиатуру и книгу или лист бумаги. Поэтому заниматься обычной письменной работой, разбором бумаг или исследованием литературы можно прямо здесь: не нужно отодвигаться или убирать клавиатуру (рис. 1).

Но уж если дело дошло до компьютера, переоценить подобное расположение "органов управления" довольно тяжело. Особенно, если подключить к компьютеру стереоколонки. Звук при игре, к примеру, в Quake, будет просто изумительным (рис. 2)!

Тех, кто считает, что письменными работами надо заниматься за пустым чистым столом, а компьютерными – на специально отведенном участке, безусловно, заинтересует серия столов Ergonomic Business. Собственно говоря, эта модель и была разработана с учетом стремления пользователей поставить стол вдоль стены так, чтобы он не слишком выдавался. Поэтому за этим столом заниматься бумажными делами можно так же, как за обычным: для этого надо сдвинуться к узкому краю и сесть вдоль относительно пологой части стола (рис. 3). Если же понадобится "плотно" засесть за расчеты или машинописные работы, необходимо просто подвинуться поближе к монитору. Кстати, все бумаги при этом все равно будут в пределах досягаемости (рис. 4).

Столы комплектуются разнообразными наборами полок. Кроме того, гарнитур можно дополнить настенными полками, стеллажами и подкатными тумбочками с выдвижными ящиками.

Что касается модных расцветок, то заказчик может выбрать как "деревянную" расцветку, так и двухцветную модель (например, "бук" с салатовыми или голубыми вставками или "вишню" с синим). Все модели сертифицированы и защищены патентом РФ.

Более подробную информацию, цены, модели и расцветки можно посмотреть на сайте www.ergonomic.ru.

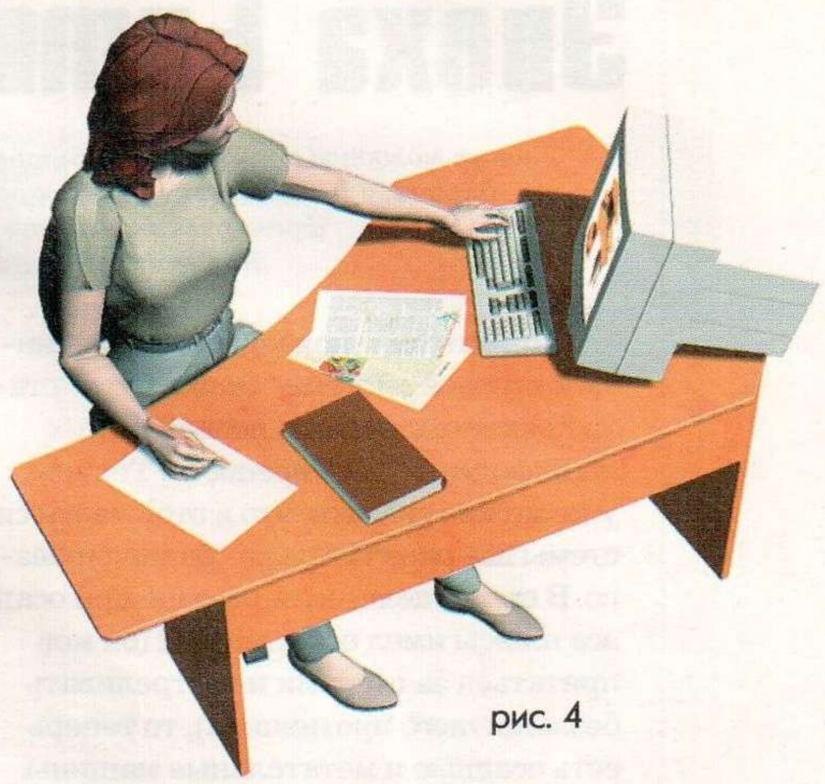


рис. 4

P.S. Конечно, все вышесказанное выглядит как некое рекламное эссе. Поэтому в заключении просто хотелось бы обратить внимание родителей на один, немаловажный, по мнению автора, вопрос: "Сколько стоит осанка и зрение вашего ребенка при работе за компьютером?".

На правах рекламы

ERGONOMIC™ DESIGN

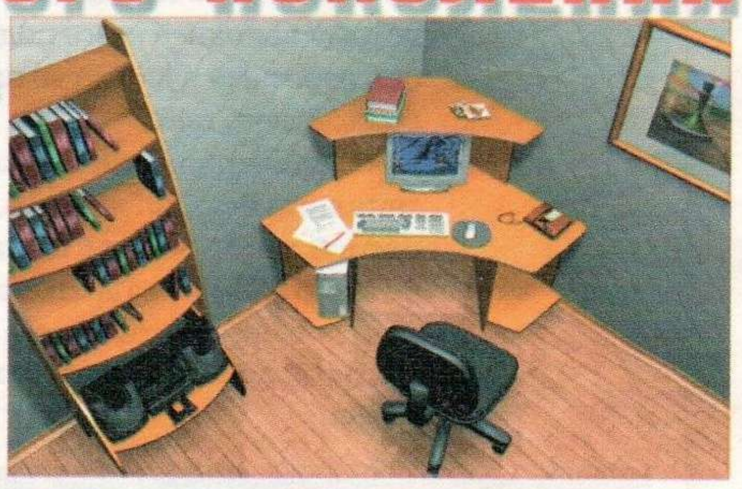
КОМПЬЮТЕРНАЯ МЕБЕЛЬ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

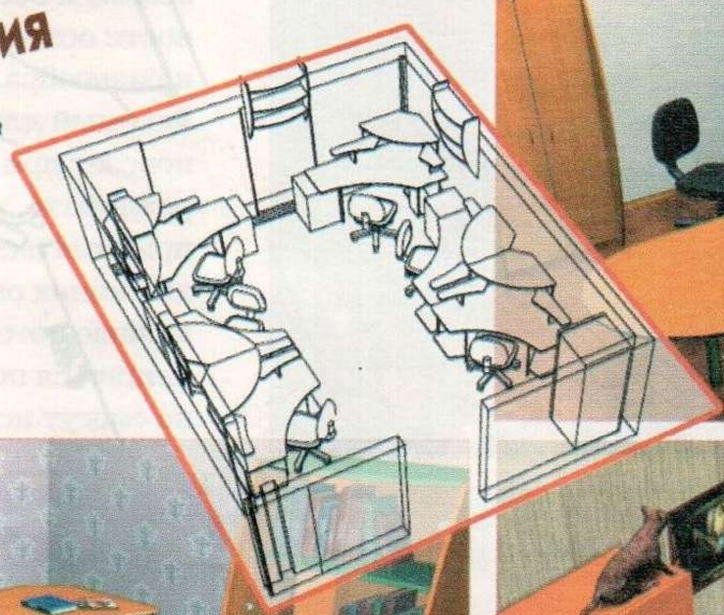
ДЛЯ ОФИСА И ДОМА

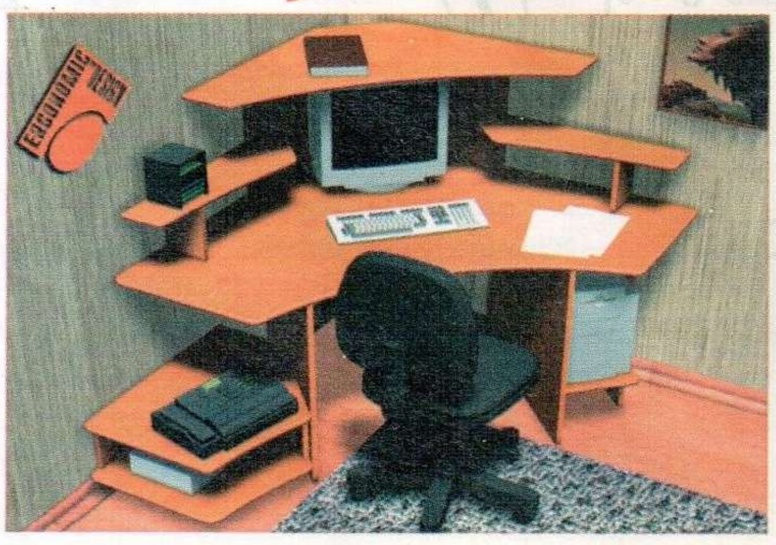
Оптимальная эргономика рабочего места
Рациональная планировка офиса
Многоместные рабочие пространства
Варианты размеров, расцветок, конфигураций
Готовая мебель и на заказ
Доставка и монтаж всего оборудования

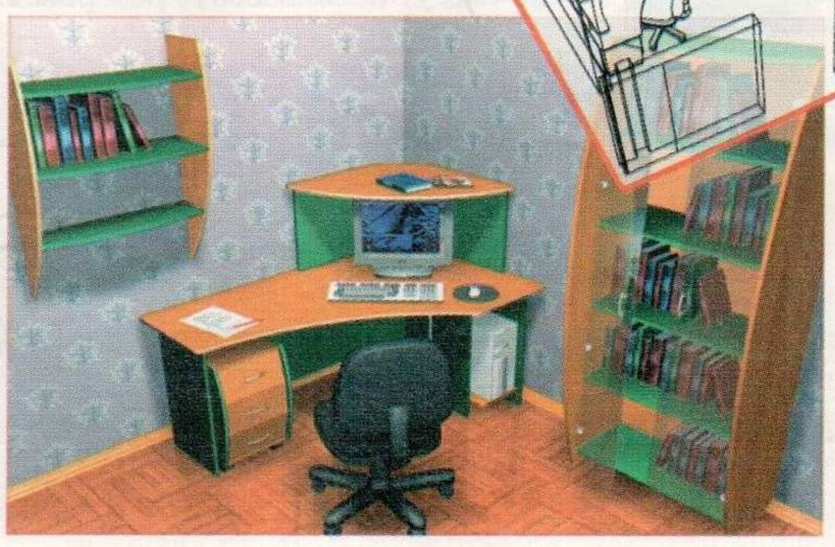
- м. УЛ.1905 ГОДА, 728-8474, 795-1895, 253-5608, 255-3484
- м. АВТОЗАВОДСКАЯ, 275-2431, 275-6701
- м. ПРОЛЕТАРСКАЯ, 276-1434, 276-4457

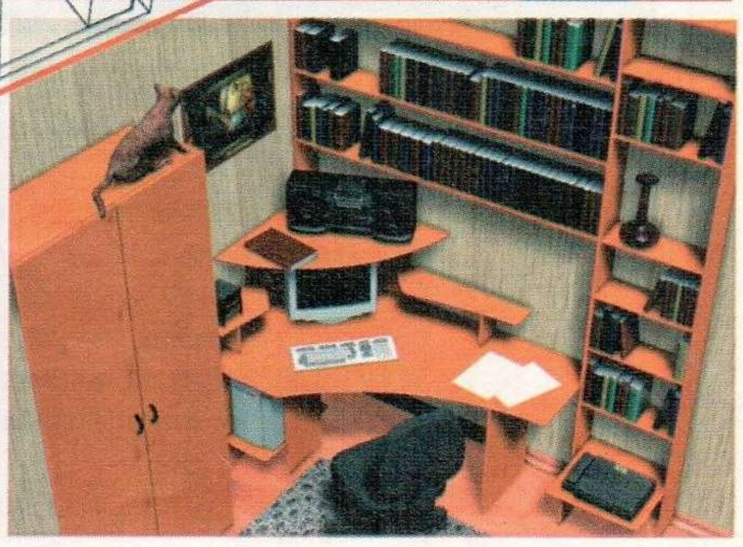
СКИДКА 3% ПРЕДЪЯВИТЕЛЮ ЖУРНАЛА











www.ergonomic.ru

Эпоха Битв. Штурм крепости

А. Арбатский

У этих молодцов стрелы пять футов длиной, и попадают они в мелкую французскую монету.
В. Скотт. Айвенго

Приятным и полезным дополнением к игровой системе "Эпоха битв" стало появление правил, позволяющих производить осаду крепости. Теперь уже можно сказать, что в этой части системы все окончательно сбалансировано. В самом деле, если раньше при осаде все плюсы имел осажденный (он мог прятаться за стенами и обстреливать беззащитного противника), то теперь есть осадные и метательные машины. А значит, немало неприятных минут доставят гарнизону крепости атаки с их участием.

Пока что есть только один вид крепости – русская, но совсем скоро можно будет всласть поосаждать античную крепость из камня. Дальше – больше: на очереди западноевропейская крепость. Стандартная крепость представляет собой четыре башни, три стены и одну стену с воротами, но можно и отказаться от стандарта: добавить стен, башен, ворот...

Справедливости ради стоит сказать, что наборы эти полезны не только для осаждающих. Гарнизон крепости теперь при любой попытке залезть на стену может использовать котел с кипящей смолой. Правда, он всего один, потому выгоднее всего подвесить его над воротами в качестве плаката "Добро пожаловать!".

В распоряжении осаждающих катапульта, баллиста, таран, три осадных щита и две лестницы. Самый опасный из этого набора – таран, потому что поделать с ним почти ничего нельзя, а он долбит и долбит ворота. До победного конца...

Баллиста удобна при обстреле противника, когда он на стенах, но стены ломать не может. Катапульта создает прекрасные проломы в стенах. Только трудно предсказать, куда попадет. А под прикрытием щитов можно вплотную подобраться к целым стенам, чтобы затем по лестницам забраться вверх.

Логичнее всего расставить гарнизон по стенам. Иначе воины не смогут вовремя оказаться на опасном участке. Кроме того, правила защиты крепости требуют, чтобы была небольшая резервная группа. Лучше всего держать про запас хороших воинов, которые не подведут и в атаке, и контратаке, и в рукопашной и могут быстро двигаться. Самое слабое место в крепости – ворота. Потому лучше всего просто не подпускать врага к ним. Хорошие лучники сумеют сделать это.

Сложность с обороной в том, что совершенно неизвестно, куда и какими войсками решит ударить неприятель. Это может быть один сокрушительный бросок или же несколько помельче. Потому главное для обороняющихся - зорко смотреть, ждать и максимально быстро реагировать. При этом любая вылазка гораздо менее удачна изначально, потому что, кроме как из ворот, осажденные больше ниоткуда выбраться не могут.

Единственное, что можно просчитать заранее, - это время на штурм. Оно выбрасывается при помощи кубика. Если ходов на штурм немного, то, вероятно, противник попытается сразу использовать все. Ну а при больших резервах времени он сможет начать длительную осаду. Для начала он попытается наломать побольше дров, вернее, стен, и перебить максимум осажденных. А потом уже начнет штурмовать все, что уцелело.

Если деятельность осажденных весьма и весьма ограничена, то возможности осаждающих радуют широтой и разнообразием. Повторимся, самый лакомый для них кусок – ворота. Если повезет при помощи тарана быстро их разломать, то дальше за дело следует приниматься всадникам. На своих лихих конях они въедут во двор, и осажденные потеряют возможность передвигаться по крепости да еще к тому же не смогут использовать резервы. Правда, следует иметь в виду, что и в этом случае не все так гладко. Осажденные от отчаяния могут решиться на вылазку, и тогда можно распрощаться с пехотой. Даже если никто из выбравшихся из-за стен туда и не вернется, пехоты не оживишь. Поэтому, начиная атаку на ворота с помощью тарана, следует хорошенько подготовиться: пока осаждающие (в нашем случае – татары) тащат таран к воротам, надлежит заставить лучников осажденных (в данном случае – русских) затеять перестрелку. Тогда у татар будет преимущество и в количестве лучников, и в качестве, да еще будет участвовать баллиста.

Если же полководцу осаждающей стороны хочется разнообразия, то можно попытаться сделать проломы в стене или башне. Удобнее всего - используя катапульты. Несмотря на некоторую хаотичность выстрелов из этого орудия, можно обстреливать стены и башни долго, потому что камни достаются бесплатно. А если с их помощью удастся сделать дыру, то плюсы его при штурме очевидны. Правда, в пролом могут одновременно войти только два воина. Значит, каждую пару, скорее всего, ожидает торжественная встреча.

Если же осаждающие не ищут легких путей, то пусть обращаются к целым стенам. Если же такая атака происходит одновременно с несколькими другими, то она позволит отвлечь силы противника с основного направления удара.

Таким образом, дополнительные правила для осады вместе с крепостью и машинами позволят вывести игру на совершенно новый уровень. А автор этой статьи в силу своих способностей и игрового опыта попытался объяснить принципиальную разницу между боевыми действиями в поле и осадой. Не верите – проверьте сами.

На правах рекламы

Система клубов
Настольных игр
Эпоха Битв

Все наши клубы работают в будни с 14.00 до 20.00, по выходным с 10.00 до 20.00. По понедельникам клубы не работают.

г. Москва

м. "*Тимирязевская*" ул. Милашенкова, д. 8. Клуб "Надежда"

м. "*ул. Подбельского*" ул. Бойцовая, д. 24 к. 3. Клуб "Восход"

м. "*Молодежная*" Партизанская ул., ДК "Зодчие", проезд авт. 127

м. "*Шаболовская*" ул. Донская, д. 37

г. Санкт-Петербург

Каменноостровский пр., 42 (М. *Петроградская*), ДВОРЕЦ КУЛЬТУРЫ им. Ленсовета, помещение №410, клуб "Стратег".

Каждое воскресенье с 12 до 17 ч.

ЭПОХА БИТВ®

AGE OF BATTLES

ЭТО НЕ МАТРИЦА – ЭТО РЕАЛЬНОСТЬ

- Вы сможете разыграть все известные сражения древности.
- Исторически достоверные фигурки воинов, осадные машины, крепости в масштабе 1/72.
- Неограниченные размеры армий.
- Неограниченное количество игроков.

Наборы из серии "Эпоха битв" вы можете приобрести по почте, обратившись по адресу: Россия, 141730, Московская обл., г. Лобня, ул. Промышленная, 2, ОАО "Звезда". Телефон для справок: (095) 210-8871.

Оптовый склад в Москве: ул. Милашенкова, д. 22
E-mail: zvezda@df.ru; http://www.ageofbattles.ru
Почтовая рассылка осуществляется фирмой "Весь".

СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ИГРУШЕК!

ПРЕДПРИЯТИЕ "ЗВЕЗДА" – КРУПНЕЙШИЙ В ВОСТОЧНОЙ ЕВРОПЕ ПРОИЗВОДИТЕЛЬ СБОРНЫХ ПЛАСТМАССОВЫХ МОДЕЛЕЙ-КОПИЙ

Новые рецепты для Хорадрик-Куба

Ингредиенты	Результат
Ring + Jewel + El Rune + Hel Rune	Crafted Assassin Ring 1
Ring + Jewel + El Rune + Hel Rune + Io Rune	Crafted Assassin Ring 2
Ring + Jewel + Eld Rune + Hel Rune	Crafted Druid Ring 1
Ring + Jewel + Eld Rune + Hel Rune + Io Rune	Crafted Druid Ring 2
Ring + Jewel + Tir Rune + Hel Rune	Crafted Sorceress Ring 1
Ring + Jewel + Tir Rune + Hel Rune + Io Rune	Crafted Sorceress Ring 2
Ring + Jewel + Nef Rune + Hel Rune	Crafted Paladin Ring 1
Ring + Jewel + Nef Rune + Hel Rune + Io Rune	Crafted Paladin Ring 2
Ring + Jewel + Eth Rune + Hel Rune	Crafted Barbarian Ring 1
Ring + Jewel + Eth Rune + Hel Rune + Io Rune	Crafted Barbarian Ring 2
Ring + Jewel + Ith Rune + Hel Rune	Crafted Amazon Ring 1
Ring + Jewel + Ith Rune + Hel Rune + Io Rune	Crafted Amazon Ring 2
Ring + Jewel + Tal Rune + Hel Rune	Crafted Necromancer Ring 1
Ring + Jewel + Tal Rune + Hel Rune + Io Rune	Crafted Necromancer Ring 2
Amulet + Jewel + El Rune + Dol Rune	Crafted Assassin Amulet 1
Amulet + Jewel + El Rune + Dol Rune + Io Rune	Crafted Assassin Amulet 2
Amulet + Jewel + Eld Rune + Dol Rune	Crafted Druid Amulet 1
Amulet + Jewel + Eld Rune + Dol Rune + Io Rune	Crafted Druid Amulet 2
Amulet + Jewel + Tir Rune + Dol Rune	Crafted Sorceress Amulet 1
Amulet + Jewel + Tir Rune + Dol Rune + Io Rune	Crafted Sorceress Amulet 2
Amulet + Jewel + Nef Rune + Dol Rune	Crafted Paladin Amulet 1
Amulet + Jewel + Nef Rune + Dol Rune + Io Rune	Crafted Paladin Amulet 2
Amulet + Jewel + Eth Rune + Dol Rune	Crafted Barbarian Amulet 1
Amulet + Jewel + Eth Rune + Dol Rune + Io Rune	Crafted Barbarian Amulet 2
Amulet + Jewel + Ith Rune + Dol Rune	Crafted Amazon Amulet 1
Amulet + Jewel + Ith Rune + Dol Rune + Io Rune	Crafted Amazon Amulet 2
Amulet + Jewel + Tal Rune + Dol Rune	Crafted Necromancer Amulet 1
Amulet + Jewel + Tal Rune + Dol Rune + Io Rune	Crafted Necromancer Amulet 2
Plate Mail + Jewel + El Rune + Shael Rune	Crafted Assassin body 1
Hellforged Plate + Jewel + El Rune + Shael Rune + Io Rune	Crafted Assassin body 2
Gothic Plate + Jewel + Eld Rune + Shael Rune	Crafted Druid body 1
Lacquered Plate + Jewel + Eld Rune + Shael Rune + Io Rune	Crafted Druid body 2
Light Plate + Jewel + Tir Rune + Shael Rune	Crafted Sorceress body 1
Archon Plate + Jewel + Tir Rune + Shael Rune + Io Rune	Crafted Sorceress body 2
Full Plate Mail + Jewel + Nef Rune + Shael Rune	Crafted Paladin body 1
Shadow Plate + Jewel + Nef Rune + Shael Rune + Io Rune	Crafted Paladin body 2
Ancient Armor + Jewel + Eth Rune + Shael Rune	Crafted Barbarian body 1
Sacred Armor + Jewel + Eth Rune + Shael Rune + Io Rune	Crafted Barbarian body 2
Field Plate + Jewel + Ith Rune + Shael Rune	Crafted Amazon body 1
Kraken Shell + Jewel + Ith Rune + Shael Rune + Io Rune	Crafted Amazon body 2
Chain Mail + Jewel + Tal Rune + Shael Rune	Crafted Necromancer body 1
Boneweave + Jewel + Tal Rune + Shael Rune + Io Rune	Crafted Necromancer body 2
Full Helm + Jewel + El Rune + Sol Rune	Crafted Assassin Full Helm 1
Basinet + Jewel + El Rune + Sol Rune + Io Rune	Crafted Assassin Basinet 2
Great Helm + Jewel + Eld Rune + Sol Rune	Crafted Druid Great Helm 1
xhx + Jewel + Eld Rune + Sol Rune + Io Rune	Crafted Druid xhx 2
Crown + Jewel + Tir Rune + Sol Rune	Crafted Sorceress Crown 1
Grand Crown + Jewel + Tir Rune + Sol Rune + Io Rune	Crafted Sorceress Grand Crown 2
Mask + Jewel + Nef Rune + Sol Rune	Crafted Paladin Mask 1
Death Mask + Jewel + Nef Rune + Sol Rune + Io Rune	Crafted Paladin Death Mask 2
Cap + Jewel + Eth Rune + Sol Rune	Crafted Barbarian Cap 1
War Hat + Jewel + Eth Rune + Sol Rune + Io Rune	Crafted Barbarian War Hat 2
Skull Cap + Jewel + Ith Rune + Sol Rune	Crafted Amazon Skull Cap 1
Sallet + Jewel + Ith Rune + Sol Rune + Io Rune	Crafted Amazon Sallet 2
Helm + Jewel + Tal Rune + Sol Rune	Crafted Necromancer Helm 1
Casque + Jewel + Tal Rune + Sol Rune + Io Rune	Crafted Necromancer Casque 2
Leather Boots + Jewel + El Rune + Ort Rune	Crafted Assassin Leather Boots 1
Wrymhide Boots + Jewel + El Rune + Ort Rune + Io Rune	Crafted Assassin Wrymhide Boots 2
Leather Boots + Jewel + Eld Rune + Ort Rune	Crafted Druid Leather Boots 1
Wrymhide Boots + Jewel + Eld Rune + Ort Rune + Io Rune	Crafted Druid Wrymhide Boots 2
Chain Boots + Jewel + Tir Rune + Ort Rune	Crafted Sorceress Chain Boots 1
Boneweave Boots + Jewel + Tir Rune + Ort Rune + Io Rune	Crafted Sorceress Boneweave Boots 2
Chain Boots + Jewel + Nef Rune + Ort Rune	Crafted Paladin Chain Boots 1
Boneweave Boots + Jewel + Nef Rune + Ort Rune + Io Rune	Crafted Paladin Boneweave Boots 2
Heavy Boots + Jewel + Eth Rune + Ort Rune	Crafted Barbarian Heavy Boots 1
Scarabshell Boots + Jewel + Eth Rune + Ort Rune + Io Rune	Crafted Barbarian Scarabshell Boots 2
Heavy Boots + Jewel + Ith Rune + Ort Rune	Crafted Amazon Heavy Boots 1
Scarabshell Boots + Jewel + Ith Rune + Ort Rune + Io Rune	Crafted Amazon Scarabshell Boots 2
Light Plated Boots + Jewel + Tal Rune + Ort Rune	Crafted Necromancer Light Plated Boots 1
Myrmidon Greaves + Jewel + Tal Rune + Ort Rune + Io Rune	Crafted Necromancer Myrmidon Greaves2
Gauntlets + Jewel + El Rune + Thul Rune	Crafted Assassin Gauntlets 1
Ogre Gauntlets + Jewel + El Rune + Thul Rune + Io Rune	Crafted Assassin Ogre Gauntlets 2
Bracers + Jewel + Eld Rune + Thul Rune	Crafted Druid Bracers 1
Vambraces + Jewel + Eld Rune + Thul Rune + Io Rune	Crafted Druid Vambraces 2
Gloves + Jewel + Tir Rune + Thul Rune	Crafted Sorceress Gloves 1
Bramble Mitts + Jewel + Tir Rune + Thul Rune + Io Rune	Crafted Sorceress Bramble Mitts 2
Bracers + Jewel + Nef Rune + Thul Rune	Crafted Paladin Bracers (H) 1
Vambraces + Jewel + Nef Rune + Thul Rune + Io Rune	Crafted Paladin Vambraces 2
Gloves + Jewel + Eth Rune + Thul Rune	Crafted Barbarian Gloves 1
Bramble Mitts + Jewel + Eth Rune + Thul Rune + Io Rune	Crafted Barbarian Bramble Mitts 2
Heavy Gloves + Jewel + Ith Rune + Thul Rune	Crafted Amazon Heavy Gloves 1
uvg + Jewel + Ith Rune + Thul Rune + Io Rune	Crafted Amazon uvg 2
Heavy Gloves + Jewel + Tal Rune + Thul Rune	Crafted Necromancer Heavy Gloves 1
uvg + Jewel + Tal Rune + Thul Rune + Io Rune	Crafted Necromancer uvg 2
Sash + Jewel + El Rune + Amn Rune	Crafted Assassin Sash 1
Spiderweb Sash + Jewel + El Rune + Amn Rune + Io Rune	Crafted Assassin Spiderweb Sash 2
Girdle + Jewel + Eld Rune + Amn Rune	Crafted Druid Girdle 1
Colossus Girdle + Jewel + Eld Rune + Amn Rune + Io Rune	Crafted Druid Colossus Girdle 2
Belt + Jewel + Tir Rune + Amn Rune	Crafted Sorceress Belt 1
Mithril Coil + Jewel + Tir Rune + Amn Rune + Io Rune	Crafted Sorceress Mithril Coil 2
Girdle + Jewel + Nef Rune + Amn Rune	Crafted Paladin Girdle 1
Colossus Girdle + Jewel + Nef Rune + Amn Rune + Io Rune	Crafted Paladin Colossus Girdle 2
Belt + Jewel + Eth Rune + Amn Rune	Crafted Barbarian Belt 1
Colossus Girdle + Jewel + Eth Rune + Amn Rune + Io Rune	Crafted Barbarian Colossus Girdle 2
Light Belt + Jewel + Ith Rune + Amn Rune	Crafted Amazon Light Belt 1
Vamprefange Belt + Jewel + Ith Rune + Amn Rune + Io Rune	Crafted Amazon Vamprefange Belt 2
Belt + Jewel + Tal Rune + Amn Rune	Crafted Necromancer Belt 1
Mithril Coil + Jewel + Tal Rune + Amn Rune + Io Rune	Crafted Necromancer Mithril Coil 2
Belt + Jewel + Tal Rune + Amn Rune	Crafted Necromancer Belt 1
Mithril Coil + Jewel + Tal Rune + Amn Rune + Io Rune	Crafted Necromancer Mithril Coil 2
Small Shield + Jewel + El Rune + Ral Rune	Crafted Assassin Small Shield 1
Luna + Jewel + El Rune + Ral Rune + Io Rune	Crafted Assassin Luna 2
Large Shield + Jewel + Eld Rune + Ral Rune	Crafted Druid Large Shield 1
Hyperion + Jewel + Eld Rune + Ral Rune + Io Rune	Crafted Druid Hyperion 2
Buckler + Jewel + Tir Rune + Ral Rune	Crafted Sorceress Buckler 1
Heater + Jewel + Tir Rune + Ral Rune + Io Rune	Crafted Sorceress Heater 2
Gothic Shield + Jewel + Nef Rune + Ral Rune	Crafted Paladin Gothic Shield 1
Ward + Jewel + Nef Rune + Ral Rune + Io Rune	Crafted Paladin Ward 2
Tower Shield + Jewel + Eth Rune + Ral Rune	Crafted Barbarian Tower Shield 1
Aegis + Jewel + Eth Rune + Ral Rune + Io Rune	Crafted Barbarian Aegis 2
Kite Shield + Jewel + Ith Rune + Ral Rune	Crafted Amazon Kite Shield 1
Monarch + Jewel + Ith Rune + Ral Rune + Io Rune	Crafted Amazon Monarch 2
Gothic Shield + Jewel + Tal Rune + Ral Rune	Crafted Necromancer Gothic Shield 1
Ward + Jewel + Tal Rune + Ral Rune + Io Rune	Crafted Necromancer Ward 2
War Axe + Eth Rune + Ral Rune + Io Rune + Lum Rune	Crafted War Axe
Giant Axe + Eth Rune + Ral Rune + Io Rune + Ko Rune	Crafted Giant Axe
Grim Wand + Tal Rune + Ral Rune + Io Rune + Lum Rune	Crafted Grim Wand
War Scepter + Nef Rune + Ral Rune + Io Rune + Lum Rune	Crafted War Scepter
Flail + Nef Rune + Ral Rune + Io Rune + Ko Rune	Crafted Flail
Great Maul + Eth Rune + Ral Rune + Io Rune + Fal Rune	Crafted Great Maul
War Sword + Eth Rune + Ral Rune + Io Rune + Lem Rune	Crafted War Sword
Great Sword + Eth Rune + Ral Rune + Io Rune + Pul Rune	Crafted Great Sword
Blade + Tal Rune + Ral Rune + Io Rune + Ko Rune	Crafted Blade
Pike + Ith Rune + Ral Rune + Io Rune + Lum Rune	Crafted Pike
War Scythe + Eth Rune + Ral Rune + Io Rune + Um Rune	Crafted War Scythe
War Staff + Tir Rune + Ral Rune + Io Rune + Lum Rune	Crafted War Staff
Long War Bow + Ith Rune + Ral Rune + Io Rune + Ko Rune	Crafted Long War Bow
skr + El Rune + Ral Rune + Io Rune + Lum Rune	Crafted skr
Crossbow + Ith Rune + Ral Rune + Io Rune + Fal Rune	Crafted Crossbow
War Spike + Eth Rune + Ral Rune + Lum Rune + Ko Rune	Crafted War Spike
Champion Axe + Eth Rune + Ral Rune + Lum Rune + Fal Rune	Crafted Champion Axe
Unearthed Wand + Tal Rune + Ral Rune + Lum Rune + Ko Rune	Crafted Unearthed Wand
Seraph Rod + Nef Rune + Ral Rune + Lum Rune + Ko Rune	Crafted Seraph Rod
Devil Star + Nef Rune + Ral Rune + Lum Rune + Fal Rune	Crafted Devil Star
Conquest Sword + Eth Rune + Ral Rune + Lum Rune + Lem Rune	Crafted Conquest Sword
Colossus Blade + Eth Rune + Ral Rune + Lum Rune + Pul Rune	Crafted Colossus Blade
Mithral Point + Tal Rune + Ral Rune + Lum Rune + Fal Rune	Crafted Mithral Point
Ghost Spear + Ith Rune + Ral Rune + Lum Rune + Ko Rune	Crafted Ghost Spear
Great Pollax + Eth Rune + Ral Rune + Lum Rune + Um Rune	Crafted Great Pollax
Archon Staff + Tir Rune + Ral Rune + Lum Rune + Ko Rune	Crafted Archon Staff
Ward Bow + Ith Rune + Ral Rune + Lum Rune + Fal Rune	Crafted Ward Bow
7tw + El Rune + Ral Rune + Lum Rune + Ko Rune	Crafted 7tw
Colossus Crossbow + Ith Rune + Ral Rune + Lum Rune + Lem Rune	Crafted Colossus Crossbow
Full Helm + Jewel + El Rune + Sapphire	hitpower helm
Chain Boots + Jewel + Eld Rune + Sapphire	hitpower boots
Gloves + Jewel + Tir Rune + Sapphire	hitpower gloves
Light Belt + Jewel + Nef Rune + Sapphire	hitpower belt
Gothic Shield + Jewel + Eth Rune + Sapphire	hitpower shield
Light Plate + Jewel + Ith Rune + Sapphire	hitpower body
Amulet + Jewel + Tal Rune + Sapphire	hitpower Amulet
Ring + Jewel + Ral Rune + Sapphire	hitpower Ring
Great Helm + Jewel + El Rune + Ruby	blood helm
Tower Shield + Jewel + Eth Rune + Ruby	blood shield
Field Plate + Jewel + Ith Rune + Ruby	blood body
Amulet + Jewel + Tal Rune + Ruby	blood Amulet
Ring + Jewel + Ral Rune + Ruby	blood Ring
Mask + Jewel + El Rune + Amethyst	caster helm
Heavy Belt + Jewel + Nef Rune + Amethyst	caster belt
Small Shield + Jewel + Eth Rune + Amethyst	caster shield
Amulet + Jewel + Tal Rune + Amethyst	caster Amulet
Ring + Jewel + Ral Rune + Amethyst	caster Ring
weapon + Jewel + Ort Rune + Amethyst	caster weapon
Crown + Jewel + El Rune + Emerald	safety helm
Light Plated Boots + Jewel + Eld Rune + Emerald	safety boots
Gauntlets + Jewel + Tir Rune + Emerald	safety gloves
Sash + Jewel + Nef Rune + Emerald	safety belt

Kite Shield + Jewel + Eth Rune + Emerald	safety shield
Amulet + Jewel + Tal Rune + Emerald	safety Amulet
Ring + Jewel + Ral Rune + Emerald	safety Ring
Giant Conch + Jewel + Amn Rune + Sapphire	hitpower helm
Boneweave Boots + Jewel + Sol Rune + Sapphire	hitpower boots
Bramble Mitts + Jewel + Shael Rune + Sapphire	hitpower gloves
Ward + Jewel + Hel Rune + Sapphire	hitpower shield
Archon Plate + Jewel + Io Rune + Sapphire	hitpower body
Amulet + Jewel + Lum Rune + Sapphire	hitpower Amulet
Ring + Jewel + Ko Rune + Sapphire	hitpower Ring
Spired Helm + Jewel + Amn Rune + Ruby	blood helm
Demonhead + Jewel + Amn Rune + Amethyst	caster helm
Wrymhide Boots + Jewel + Sol Rune + Amethyst	caster boots
Corona + Jewel + Amn Rune + Emerald	safety helm
Myrmidon Greaves + Jewel + Sol Rune + Emerald	safety boots
Ogre Gauntlets + Jewel + Shael Rune + Emerald	safety gloves
Spiderweb Sash + Jewel + Dol Rune + Emerald	safety belt
Monarch + Jewel + Hel Rune + Emerald	safety shield
Amulet + Jewel + Lum Rune + Emerald	safety Amulet
Ring + Jewel + Ko Rune + Emerald	safety Ring
War Hat + Jewel + Thul Rune + Skull	deadly helm
Demonhide Boots + Jewel + Amn Rune + Skull	deadly boots
Sharkskin Gloves + Jewel + Sol Rune + Skull	deadly gloves
Demonhide Sash + Jewel + Shael Rune + Skull	deadly belt

Внимание! Последние патчи от Blizzard могут вносить изменения в "хорадрик" и некоторые из приведенных рецептов могут не сработать.

RuneWords

Доспехи:

Lionheart
RuneWord: HelLumFa
Hel (15) + Lum (17) + Fal (19)
Класс предмета: Body Armor
Необходимый уровень: 41

Бонус:
-15% Requirements
+20% Enhanced Damage
+30% to All Resistances
+50 Hit Points
+10 Energy
+20 Vitality
+15 Dexterity
+25 Strength

Smoke
RuneWord: NefLum
Nef (4) + Lum (17)
Класс предмета: Body Armor
Необходимый уровень: 37

Бонус:
Level 6 Weaken, 18 charges
Faster Hit Recovery (20)
-1 to Light Radius
+75% Enhanced Defense
+50% to all Resistances
+280 Defense vs. Missiles
+10 to Energy

Stealth
RuneWord: TalEth
Tal (8) + Eth (7)
Класс предмета: Body Armor
Необходимый уровень: 17

Бонус:
25% Faster Casting Rate
25% Faster Hit Recovery
25% Faster run/walk speed
-3 magical damage taken
+15% Mana Regeneration Rate
+30% Poison Resistance
+15% Maximum Stamina
+6 Dexterity

Wealth
RuneWord: LemKoTir
Lem (20) + Ko (18) + Tir (3)
Класс предмета: Body Armor
Необходимый уровень: 43

Бонус:
100% Better Chance of Getting Magic Items
300% Extra Gold From Monsters
+2 to Mana After Each Kill
+10 to Dexterity

Шлемы

Lore
RuneWord: OrtSol
Ort (9) + Sol (12)
Класс предмета: Headgear (все виды)
Необходимый уровень: 27

Бонус:
+1 to all skill levels
+2 Mana per Kill
Lowers Damage by 7
30% Lightning Resistance
+10 Energy
+2 Light Radius

Nadir
RuneWord: NefTir
Nef (4) + Tir (3)
Класс предмета: Headgear (все виды)
Clvl Required: 13

Бонус:
Level 13 Cloak of Shadows (9 charges)
+50% Enhanced Defense
+2 mana per kill
-3 light radius
+30 Defense vs. missile
+10 Defense
+5 Strength
-33% gold from monsters

Radiance
RuneWord: NefSolIth
Nef (4) + Sol (12) + Ith (6)
Класс предмета: Headgear (все виды)
Необходимый уровень: 27

Бонус:
15% Melee Damage Taken Goes to Mana
+75% Enhanced Defense
Magic Damage Reduced by 3
Physical Damage Reduced by 7
+30 Defense vs. Missiles
+33 Mana
+10 Energy
+10 Vitality
+5 Light Radius

Для того, что бы составить RuneWord...

Рунные слова пока не работают в сингллеере (за исключением RalOrtTal), но в патче 1.09 это безобразие обещают исправить.

1. Предмет должен быть low quality, normal, или superior normal (то есть носить серое имя)
2. Предмет должен обладать именно тем количеством ячеек, что требуется для составления RuneWord
3. RuneWord должны составляться именно в указанной последовательности

Щиты

Ancient's Pledge
RuneWord: RalOrtTal
Ral (8) + Ort (9) + Tal (7)
Класс предмета: Shields
Необходимый уровень: 21

Рейтинг рун

Amn (#11)	
Оружие:	7% Life Stolen Per Hit
Доспехи/Шлем/Щит:	Attacker takes 14 damage
Необходимый уровень:	25
Ber (#30)	
Оружие:	20% Chance of Crushing Blow
Доспехи/Шлем/Щит:	Damage Reduced by 8%
Необходимый уровень:	63
Cham (#32)	
Оружие:	Ignores Target Defense
Доспехи/Шлем/Щит:	Can not be frozen
Необходимый уровень:	67
Dol (#14)	
Оружие:	25% Chance that Hit Causes Monster to Flee
Доспехи/Шлем/Щит:	+7 Replenish Life
Необходимый уровень:	31
El (#1)	
Оружие:	+50 AR, +1 Light Radius
Доспехи/Шлем/Щит:	+1 Light Radius, +15 Defense
Необходимый уровень:	11
Eld (#2)	
Оружие:	75% Damage vs. Undead, +50 Attack Rating vs. Undead*
Доспехи/Шлем:	Lowers Stamina drain by 15%
Щит:	+7% Blocking
Необходимый уровень:	11
Eth (#5)	
Оружие:	-25% Target Defense
Доспехи/Шлем/Щит:	Regenerate Mana 15%
Необходимый уровень:	15

Fal (#19)
Оружие: +10 Strength
Доспехи/Шлем/Щит: +10 Strength
Необходимый уровень: 41

Gul (#25)
Оружие: +20% AR
Доспехи/Шлем/Щит: +5 to Max Resist Poison
Необходимый уровень: 53

Hel (#15)
Оружие: -20% Requirements
Доспехи/Шлем/Щит: -15% -15% Requirements
Необходимый уровень: 0

Io/Po (#16)**
Оружие: +10 Vitality
Доспехи/Шлем/Щит: +10 Vitality
Необходимый уровень: 35

Ist (#24)
Оружие: +30% Better Chance of Finding Magical Items
Доспехи/Шлем/Щит: +25% Better Chance of Finding Magical Items
Необходимый уровень: 51

Ith (#6)
Оружие: +9 to Maximum Damage
Доспехи/Шлем/Щит: 15% Damage Taken Goes to Mana
Необходимый уровень: 15

Jo (#31)
Оружие: 32% Chance of Hit Freezing Target for 3 seconds
Доспехи/Шлем: +5% of total Hit Points
Щит: +50 Hit Points
Необходимый уровень: 65

Ko (#18)
Оружие: +10 Dexterity
Доспехи/Шлем/Щит: +10 Dexterity
Необходимый уровень: 39

Lem (#20)
Оружие: +50% Extra Gold from Monsters
Доспехи/Шлем/Щит: +50% Extra Gold from Monsters
Необходимый уровень: 43

Lo (#28)
Оружие: 20% Chance of Deadly Strike
Доспехи/Шлем/Щит: +5 to Max. Resist Lightning
Необходимый уровень: 59

Lum (#17)
Оружие: +10 Energy
Доспехи/Шлем/Щит: +10 Energy
Необходимый уровень: 37

Mal (#23)
Оружие: Prevent Monster Healing
Доспехи/Шлем/Щит: Reduce Magic Damage by 7
Необходимый уровень: 49

Nef (#4)
Оружие: Knockback
Доспехи/Шлем/Щит: +30 Defense vs. Missile
Необходимый уровень: 13

Ohm (#27)
Оружие: +50% Damage
Доспехи/Шлем/Щит: +5 to Max. Resist Cold
Необходимый уровень: 57

Ort (#9)
Оружие: +1-50 Lightning Damage
Доспехи/Шлем/Щит: +35% Lightning Resistance
Необходимый уровень: 21

Po/Io (#16)*
Оружие: +10 Vitality
Доспехи/Шлем/Щит: +10 Vitality
Необходимый уровень: 35

Pul (#21)
Оружие: +75% Damage to Demons, +100 AR against Demons
Доспехи/Шлем/Щит: +30% Defense
Необходимый уровень: 45

Бонус:
+43% Cold Resistance
+48% Fire/Lightning/Poison Resistance
10% Damage Taken Goes to Mana
+50% DR

Rhyme
RuneWord: ShaeEth
Shae (13) + Eth (5)
Класс предмета: Shields
Необходимый уровень: 17

Бонус:
Cannot be Frozen
40% Faster Block Rate
20% Increased Chance of Blocking
Regenerate Mana 15%
+25% to all Resistances
+25% to Magic Find
+50% Extra Gold from Monsters

Оружие:

Black
RuneWord: ThulPoNef
Thul (10) + Po (16) + Nef (4)
Класс предмета: Clubs, hammers, maces
Необходимый уровень: 35

Бонус:
+120% Enhanced Damage
+200 to Attack Rating
+3-14 Cold Damage (3 sec)
15% Increased Attack Speed
Knockback
12 Level 4 Corpse Explosion Charges
40% Chance of Crushing Blow
Magic Damage Reduced by 2
+10 to Vitality

Fury
RuneWord: JoGulEth
Jo (31) + Gul (25) + Eth (5)
Класс предмета: Melee Weapons
Необходимый уровень: 65

Бонус:
+209% Enhanced Damage
40% Increased Attack Speed
Prevent Monster Heal
66% Chance Of Open Wounds
33% Chance Of Deadly Strike
Slows Target By 25%
-25% Target Defense
20% Bonus To Attack Rating
6% Life Stolen Per Hit
+5 To Frenzy (Barbarian Only)

Honor
RuneWord: AmnElIthTirSol
Amn (11) + El (1) + Ith (6) + Tir (3) + Sol (12)
Класс предмета: Melee Weapons
Необходимый уровень: 27

Бонус:
+160% Enhanced Damage
+250 Attack Rating
+9 Minimum Damage
+9 Maximum Damage
25% Deadly Strike
7% Life Stolen per Hit
+1 to all skill levels
+2 Mana per kill
+1 Light Radius
Replenish life +10
+10 to Str

Составлено на основе информации в сети, с сайтов www.diabloii.net, www.diablo.ru, www.travel.ag.ru/special/diablo2, www.planetdiablo.com. В виду того, что проверить все эти рецепты довольно затруднительно печатаем их на свой страх и риск

Holy Thunder
RuneWord: EthRalOrtTal
Eth (6) + Ral (8) + Ort (9) + Tal (7)
Класс предмета: Scepters
Необходимый уровень: 23

Бонус:
Level 7 Chain Lightning 60 charges
-25% Target Defense
+60% Enhanced Damage
+20 Poison Damage over 1 sec
+5% Maximum Lightning Resistance
+60% Lightning Resistance
+21-110 Lightning Damage
+5-30 Fire Damage
+3 to Holy Shock
150% Damage vs. Undead

King's Grace
RuneWord: AmnRalThul
Amn (11) + Ral (8) + Thul (10)
Класс предмета: Swords, Scepters
Необходимый уровень: 23

Бонус:
+100% Enhanced Damage
+150 AR
+100 Attack Rating vs Undead
150% Damage vs Undead
+100 Attack Rating vs Demons
200% Damage vs Demons
7% life steal
+3-14 Cold damage (3 sec)
+5-30 Fire Damage

Leaf
RuneWord: TirRal
Tir (3) + Ral (8)
Класс предмета: Staves
Необходимый уровень: 19

Бонус:
+5-30 Fire Damage
+2 mana per kill
+3 to Fire Skills
+33% Cold Resistance
+3 Inferno
+3 Fire Bolt
+3 Warmth

Malice
RuneWord: IthElEth
Ith (6) + El (1) + Eth (5)
Класс предмета: Melee Weapons
Необходимый уровень: 15

Бонус:
+33% enhanced damage
+9 max damage
+50 Attack Rating
100% chance of open wounds
-100 monster def/hit
Prevents Monster Heal
-25% target defense
Life drain -5

Melody
RuneWord: ShaeKoNef
Shae (13) + Ko (18) + Nef (4)

Класс предмета: Bows и Xbows
Необходимый уровень: 39

Бонус:
400 Damage to Undead
+50% Enhanced Damage
+10 Dexterity
(20) Increased Attack Speed
Knockback
+3 Bow Skill Tab
+3 Slow Missiles
+3 Dodge
+3 Critical Strike

Memory
RuneWord: LumPoSolEth
Lum (17) + Po (16) + Sol (12) + Eth (5)
Класс предмета: Staves
Необходимый уровень: 37

Бонус:
Lowers Target's Defense by 25%
33% Faster Cast Rate
+3 Sorceress Skill Levels
+50% Enhanced Defense
Magic Damage Reduced by 7
Increase Max Mana 20%
+9 Minimum Damage
+10 Energy
+10 Vitality
+2 Static Field
+2 Energy Shield

Silence
RuneWord: DolEldHelIstTirVex
Dol (14) + Eld (2) + Hel (15) + Ist (24) + Tir (3) + Vex (26)
Класс предмета: любое оружие
Необходимый уровень: 55

Бонус:
+200% Enhanced Damage
175% Damage vs. Undead
+50 to Attack Rating Against Undead
11% Mana Steal
Hit Blinds Target
(20) Faster Hit Recovery
+2 to All Skills
All Resistances +75
20% Increased Attack Speed
+2 to Mana After Each Kill
Hit Causes Monster to Flee 25%
Requirements -20%
30% Better Magic Find

Steel
RuneWord: TirEl
Tir (3) + El (1)
Класс предмета: Swords, Axes, Flail, Maces
Не работает: Claws, Polearms, Spears, Daggers, Mauls, Scepters.
Необходимый уровень: 13

Бонус:
+20% Enhanced Damage
+3 Minimum Damage
+3 Maximum Damage
+50 Attack Rating
50% Chance of Open Wounds
+1 light radius
+2 mana per kill
25% Increased Attack Speed

Steel #2
RuneWord: ElThulMalNef
El (1) + Thul (10) + Mal (23) + Nef (4)
Не работает: Swords
Необходимый уровень: 49

Бонус:
Неизвестен

Strength
RuneWord: AmnTir
Amn (11) + Tir (3)
Класс предмета: Melee Weapons
Необходимый уровень: 25

Бонус:
+35% Enhanced Damage
25% chance of Crushing Blow
7% life steal
+2 mana per kill
+10 vitality
+20 strength

Storm
RuneWord: OrtTal
Ort (9) + Tal (8)
Класс предмета: Melee Weapons
Необходимый уровень: 21

Бонус:
Неизвестен

Terror
RuneWord: EldOrt
Eld (2) + Ort (9)
Класс предмета: Melee Weapons
Необходимый уровень: 21

Бонус:
Неизвестен

Venom
RuneWord: TalDolMal
Tal (7) + Dol (14) + Mal (23)
Класс предмета: All Weapons
Необходимый уровень: 49

Бонус:
+400 Poison Damage Over 8 Seconds
Hit Causes Monster To Flee 25%
Prevent Monster Heal
Ignore Target's Defense
7% Mana Stolen Per Hit
Level 15 Poison Explosion (27 Charges)
Level 13 Poison Nova (11 Charges)

White
RuneWord: DolPo
Dol (14) + Po (16)
Класс предмета: Wands
Необходимый уровень: 35

Бонус:
Hit causes monster to flee 25%
20% Faster Cast Rate
Magic Damage Reduced by 4
+13 to mana
+10 to vitality
+3 to bone and poison skills
+4 to skeleton mastery
+2 to bone spear
+3 to bone armor

Ral (#8)	
Оружие:	+5-30 Fire Damage
Доспехи/Шлем/Щит:	+35% Fire Resistance
Необходимый уровень:	19
Shae (#13)	
Оружие:	Faster Attack Rate (+20)
Доспехи/Шлем:	Faster Hit Recovery (+20)
Щит:	Faster Block Rate (+20)
Необходимый уровень:	29
Sol (#12)	
Оружие:	+9 to Minimum Damage
Доспехи/Шлем/Щит:	-7 Damage Taken
Необходимый уровень:	27
Sur (#29)	
Оружие:	20% Chance of Hit Blinds Target
Доспехи/Шлем:	+5% total Mana
Щит:	+50 Mana
Необходимый уровень:	61
Tal (#7)	
Оружие:	+19 poison damage over 1 second
Доспехи/Шлем/Щит:	+35% Poison Resistance
Необходимый уровень:	17
Thul (#10)	
Оружие:	+3-14 Cold Damage (Cold Length 3 seconds)
Доспехи/Шлем/Щит:	+30% Cold Resistance
Необходимый уровень:	23
Tir (#3)	
Оружие:	+2 Mana Per Kill
Доспехи/Шлем/Щит:	+2 Mana Per Kill
Необходимый уровень:	13
Um (#22)	
Оружие:	25% Chance of Open Wounds
Доспехи/Шлем/Щит:	+15% Resist All
Щит:	+22% Resist All
Необходимый уровень:	47
Vex (26)	
Оружие:	7% Mana Leech
Доспехи/Шлем/Щит:	+5 to Max Fire Resist
Необходимый уровень:	55
Zod (#33)	
Оружие:	Indestructible
Доспехи/Шлем/Щит:	Indestructible
Необходимый уровень:	69

* 75% максимум повреждений = 175% повреждений

** "Io" – это имя руны #16, но сервер меняет его на "Po". В RuneWords эта руна продолжает читаться как "Io", сама по себе называется "Po", все потому что в дьявольских шрифтах ее очень трудно отличить от руны "Jo". Весь этот бардак справедлив только для версии 1.08. Blizzard обещает исправить все патчем v1.09, руну "Jo", скорее всего, переименуют в "Joh", а "Po" обратно превратиться в "Io".

Zephyr
RuneWord: OrtEth
Ort (9) + Eth (5)
Класс предмета: Bows и Xbows
Необходимый уровень: 21

Бонус:
7% Chance to Cast Slvl 1 Twister When Struck
+33% Enhanced Damage
+1-50 lightning damage
Increased Attack Speed (25)
-25% Target Defense
Faster Run (25)
+25 Defense
+66 Attack Rating

DIABLO II: Lord of Destruction

Дьяблы, Баалы и прочие черти, а также их уровни

(Для версии 1.08 Diablo II: Expansion Set)

Act I

Name	Normal	Nightmare	Hell
Zombie	1	34	67
Fallen	1	34	67
Quill Rat	1	34	67
Fallen Shaman	2	35	68
Skeleton	2	35	68
Hungry Dead	2	35	68
Gargantuan Beast	2	35	68
Dark Hunter	2	35	68
Dark Spearwoman	2	35	68
Foul Crow Nest	3	36	69
Foul Crow	4	37	70
Moon Clan	4	37	70
Dark Ranger	4	37	70
Vile Archer	5	38	71
Vile Lancer	5	38	71
Vile Hunter	5	38	71
Skeleton Archer	5	38	71
Misshapen	5	38	71
Brute	5	38	71
Spike Fiend	5	38	71
Griswold	5	38	71
Carver	5	38	71
Carver Shaman	6	39	72
Returned	6	39	72
NightClan	6	39	72
BloodHawk	6	39	72
Bone Warrior	7	40	73
Ghost	7	40	73
Dark Archer	7	40	73
Blood Clan	7	40	73
Devil Kin	7	40	73
Blood Hawk Nest	8	41	74
Disfigured	8	41	74
Dark Stalker	8	41	74
Thorn Beast	8	41	74
Dark Lancer	8	41	74
Returned Mage	8	41	74
Returned Archer	8	41	74
Black Lancer	9	42	75
Yeti	9	42	75
Black Rogue	9	42	75
Devil Kin Shaman	9	42	75
Razor Spine	9	42	75
Bone Archer	9	42	75
The Smith	10	43	76
Rat Man	10	43	76
Wraith	10	43	76
Death Clan	10	43	76
Black Archer	10	43	76
Blood Raven	10	43	76
Bone Mage	10	43	76
Dark One	10	43	76
Dark Shaman	11	44	77
Tainted	11	44	77
Arach	11	44	77
Ghoul	12	45	78
Afflicted	12	45	78
Banished	12	45	78
Andariel	12	45	78
GargoyleTrap	15	48	81

Act II

Name	Normal	Nightmare	Hell
Lightning Spire	1	34	66
Fire Turret	1	34	66
Flying Scimitar	12	45	78
Burning Dead	13	46	79
Sand Raider	13	46	79
Dried Corpse	13	46	79
Burning Dead Archer	13	46	79
Horror	14	47	80
Sand Leaper	14	47	80
Slinger	14	47	80
Huntress	14	47	80
Dung Soldier	14	47	80
Carrion Bird	14	47	80
Burning Dead Mage	14	47	80
Spear Cat	15	48	81
Saber Cat	15	48	81
Undead Scavenger	15	48	81
Cave Leaper	15	48	81
Claw Viper	15	48	81
Decayed	15	48	81
Hollow One	15	48	81
Desert Wing	15	48	81
Mummy Generator	15	48	81
Black Raptor Nest	15	48	81
Black Raptor	16	49	82
Itchies	16	49	82
Sand Warrior	16	49	82
Sand Maggot	16	49	82
Sand Maggot Young	16	49	82
Sand Maggot Egg	16	49	82
Radament	16	49	82
Plague Bearer	17	50	83
Marauder	17	50	83
Tomb Creeper	17	50	83
Night Slinger	17	50	83
Night Tiger	17	50	83
Rock Worm	17	50	83
Rock Worm Young	17	50	83
Rock Worm Egg	17	50	83
Black Locusts	17	50	83
Scarab	17	50	83
Horror Mage	17	50	83
Invader	18	51	84
Salamander	18	51	84
Embalmed	18	51	84
Guardian	18	51	84
Horror Archer	18	51	84
Blunderbore	18	51	84
Summoner	18	51	84
Hell Cat	19	52	85
Hell Slinger	19	52	85
Crusher	19	52	85
Specter	19	52	85
Hell Clan	19	52	85
Devourer Young	19	52	85
Devourer Egg	19	52	85
Devourer	19	52	85
Steel Weevil	19	52	85
Ghoul Lord	19	52	85
Fiend	19	52	85
Unraveler	20	53	86
Apparition	20	53	86
Gorbelly	20	53	86
Duriel	22	55	88

Act III

Name	Normal	Nightmare	Hell
Horror	14	47	80
Horror Mage	17	50	83
Water Watcher	18	51	84
River Stalker	20	53	86
Zakarumite	20	53	86
Fetish	21	54	87
JungleHunter	21	54	87
Sucker	21	54	87
Giant Lamprey	21	54	87
Giant Lamprey Young	21	54	87
Giant Lamprey Egg	21	54	87
Gloam	21	54	87
Thorned Hulk	21	54	87
Undead Fetish	21	54	87
Poison Spinner	21	54	87
Swamp Dweller	21	54	87
Fetish Shaman	22	55	88
Bog Creature	22	55	88
Cloud Stalker Nest	22	55	88
Cloud Stalker	22	55	88
Drowned Carcass	22	55	88
Tree Lurker	22	55	88
Dark Shape	22	55	88
Hell Buzzard	22	55	88
Hell Swarm	22	55	88
Flame Spider	22	55	88
Flayer	22	55	88
Undead Flayer	22	55	88
Doom Ape	22	55	88
Gloombat	22	55	88
Bramble Hulk	22	55	88
Faithful	22	55	88
Stygian Watcher	22	55	88
Sexton	22	55	88
Wailing Beast	23	56	89
Flesh Hunter	23	56	89
Preserved Dead	23	56	89
Horadrim Ancient	23	56	89
Winged Nightmare	23	56	89
Swamp Ghost	23	56	89
Spider Magus	23	56	89
Thrasher	23	56	89
Night Lord	23	56	89
Soul Killer	23	56	89
Undead Soul Killer	23	56	89
Cantor	23	56	89
Flayer Shaman	23	56	89
Infidel	24	57	90
Temple Guard	24	57	90
Bone Scarab	24	57	90
Serpent Magus	24	57	90
Dark Lord	24	57	90
Flesh Archer	24	57	90
Flesh Lancer	24	57	90
Undead Stygian Doll	24	57	90
Zealot	24	57	90
Heirophant	24	57	90
BloodDiver	24	57	90
Soul Killer Shaman	24	57	90
Slime Prince	24	57	90
Cadaver	25	58	91
Blood Lord	25	58	91
Mauler	25	58	91
Council Member	25	58	91
Mephisto	26	59	92

Act IV

Name	Normal	Nightmare	Hell
Doom Knight	24	57	90
Doom Caster	24	57	90
Corpulent	24	57	90
Balrog	24	57	90
Flesh Beast	24	57	90
Flesh Spawner	24	57	90
Razor Pit Demon	26	59	90
Burning Soul	26	59	90
Damned	27	60	90
Blood Maggot	27	60	90
DarkFamiliar	27	60	90
Blood Maggot Egg	27	60	90
Blood Maggot Young	27	60	90
Corpse Spitter	27	60	90
Stygian Hag	27	60	90
Stygian Dog	27	60	90
Strangler	27	60	90
Abyss Knight	27	60	90
Pit Lord	27	60	90
Venom Lord	30	63	90
Maw Fiend	30	63	90
Oblivion Knight	30	63	90
Storm Caster	30	63	90
Grotesque	30	63	90
Grotesque Wyrm	30	63	90
Urdar	32	65	90
Diablo	40	73	90

Act V

Name	Normal	Nightmare	Hell
Enslaved	31	64	90
Rot Walker	31	64	90
Demon Gremlin	31	64	90
Dominus	32	65	90
Death Mauler	32	65	90
Catapult	32	65	90
Reanimated Horde	33	66	90
Slayer	33	66	90
Berserk Slayer	33	66	90
Overseer	33	66	90
Demon Imp	33	66	90
Blood Lord	33	66	90
Vile Temptress	34	67	90
Vile Witch	34	67	90
Lasher	34	67	90
Demon Rascal	34	67	90
Baal Tentacle	34	67	90
Prowling Dead	35	68	90
Ice Boar	35	68	90
Consumed Fire Boar	35	68	90
Stygian Harlot	35	68	90
Stygian Fury	35	68	90
Hell Lord	35	68	90
Putrid Defiler	35	68	90
Fire Boar	36	69	90
Consumed Ice Boar	36	69	90
Overlord	36	69	90
Demon Trickster	36	69	90
Night Lord	36	69	90
Hell Spawn	37	70	90
Blood Boss	37	70	90
Frozen Creeper	37	70	90
Talic	37	70	90
Madawc	37	70	90
Korlic	37	70	90
Wretched Defiler	37	70	90
Crush Beast	38	70	90
Demon Sprite	38	70	90
Death Slasher	38	70	90
Fetid Defiler	39	70	90
Warped Shaman	40	70	90
Unraveler	40	70	90
Unholy Corpse	40	70	90
Snow Drifter	40	70	90
Ice Spawn	40	70	90
Frenzied Ice Spawn	40	70	90
Hell Temptress	40	70	90
Blood Witch	40	70	90
Moon Lord	40	70	90
Death Brawler	40	70	90
Rancid Defiler	40	70	90
Council Member	40	70	90
Venom Lord	40	70	90
Abominable	41	70	90
Greater Hell Spawn	41	70	90
Insane Hell Spawn	41	70	90
Defiled Warrior	42	70	90
Greater Ice Spawn	42	70	90
Frenzied Ice Spawn	42	70	90
Blood Temptress	42	70	90
Hell Witch	42	70	90
Death Lord	43	70	90
Evil Demon Hut	50	70	90
Minion of Destruction	55	70	90
Baal	60	70	95

До 25 уровня вы получаете 100% экспы с монстров, которые сильнее или слабее вас на 5 уровней. Рассчитывается экспа по такой вот табличке:

Exp`ертная табличка	
-/+ clvl 6	88%
-/+ clvl 7	68%
-/+ clvl 8	37%
-/+ clvl 9	15%
-/+ clvl 10	5%

То есть если вы Barbarian восемнадцатого левела (clvl 18), и деретесь с Andariel (mlvl 12), разница - 6 level`ов, так что вы получаете 88% от экспы за ее убийство (точно такой же результат будет, если у вас шестой уровень – поэтому не стоит сильно забираться вперед при прохождении игры). После 25 уровня экспа начисляется по формуле:

*XP = экспа монстра * (ваш левел / левел монстра),*

Формула работает только для монстров, чей уровень больше вашего, если же mlvl<clvl, то считается по той же Exp`ертной табличке. То есть лучше всего драться с монстрами, чей уровень равен вашему, только так вы получите 100% честно заработанной экспы.

Max Payne
И его секреты

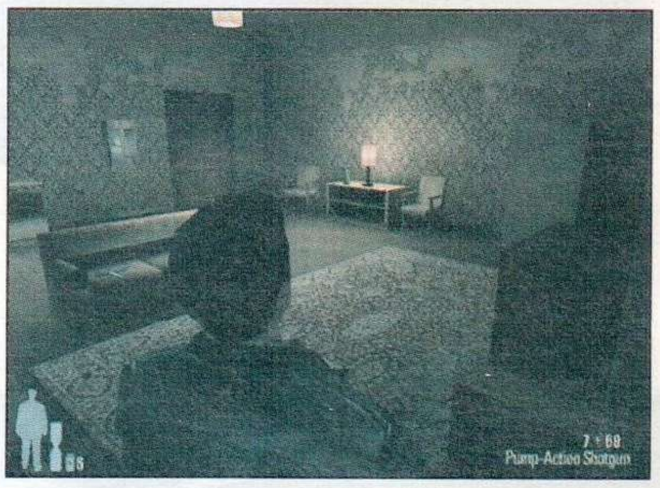
Константин Подстрешный
Юрий Пашолок
Юрий Катков

- А где же Яйца!?
- Сейчас они появятся!
“Яйца” Дискотека Авария

“Секреты” – понятие растяжимое. Стоит ли считать секретом то, что Макс Пэйн – неплохой музыкант? (В поместье вы найдете рояль, и Макс сыграет музыкальную тему игры.)

Относить ли к секретам висящие на стенах портреты разработчиков с надписями “Пропал без вести” и “В розыске”? А как посмотреть на сцену из “Криминального Чтива”, с бандитом, который принебрег печальным опытом Винцента и решил посетить уборную, бросив “Узи” на столе? Это просто прикол или, извините, “яйцо”? И вообще, где заканчиваются секреты и начинается рождество с соответствующими яйцами? Я думаю там, где побывала Баффи.

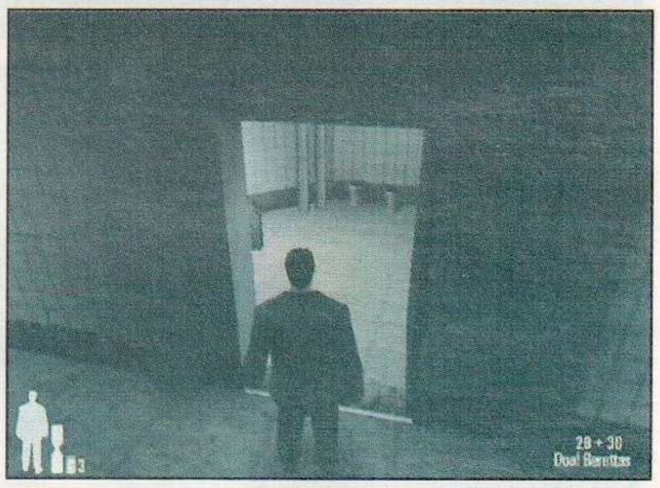
Tutorial



В тренировочной миссии есть секретная комната, в которой лежат “ингрем” и патроны. Добраться до нее можно следующим образом: напротив входа в метро стоит дом, рядом с внешней лестницей - кондиционер. Забирайтесь по бочке, а потом по кондиционеру на лестницу, затем поднимайтесь на последний этаж. Разбейте окно - “ингрем” в вашем распоряжении.

Part I: The American Dream - Chapter One: Roscoe Street Station

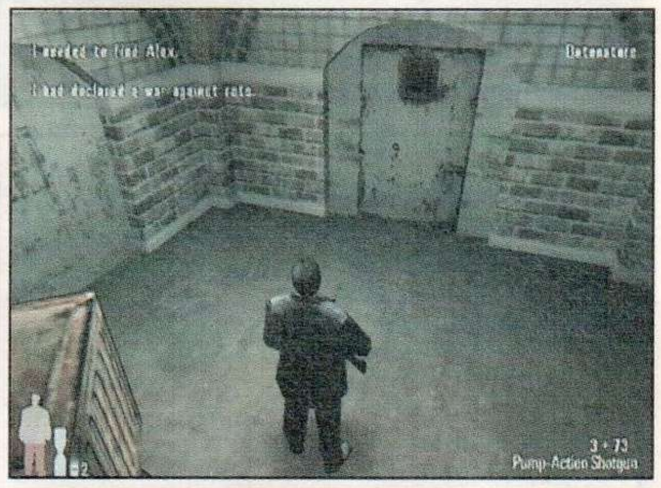
В комнате с мертвым полицейским (он еще со стула медленно так падает) под рядом шкафчиков есть газовый баллон; отстрелите вентиль и полюбуйтесь, как он выбьет дверь



с надписью Maintance. Патронов в секрете не много, но главное в секретных комнатах - не наполнение, а сам факт их наличия.

Part I: The American Dream - Chapter Two: Live From the Crime Scene

После того как найдете в банке на столе детонатор (кстати, можете выстрелить в противно воющую красную сирену – Макс скажет вам спасибо – еще один маленький Easter Egg), идите обратно в метро. Но не к двери с динамитом, а на самое начало уровня к подозрительному пролому в стене. По дороге вы встретите троих бандитов, один из них имеет гадкую привычку кидаться граната-

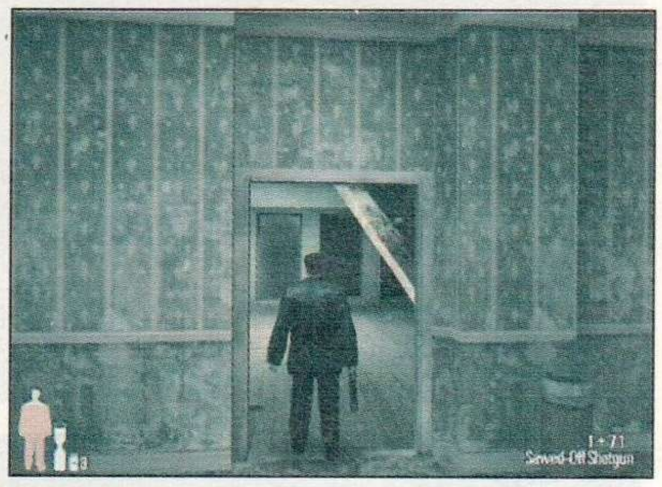


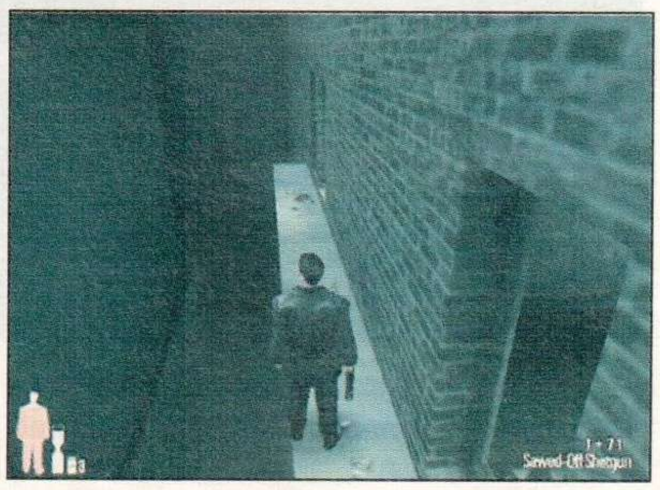
ми, убейте его первым и завладейте ценным трофеем.

Киньте гранату в тот самый пролом и посмотрите на ваше новое задание (F2) – Макс объявляет войну крысам! Крысы, впрочем, тоже не остаются в долгу, мерзкие твари начинают стрелять в Макса из Беретт!

Part I: The American Dream - Chapter Three: Playing It Bogart

В конце третьей части первого эпизода, перед тем, как взорвать бочку и проломить взрывом пол, напротив туалета и недалеко от комнаты 313 вы увидите не полностью заколоченную дверь. Выстрелите в нее пару раз, и она развалится. Довольно по-

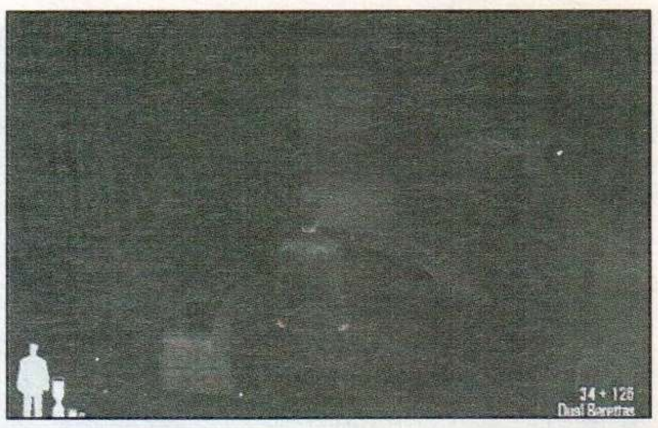




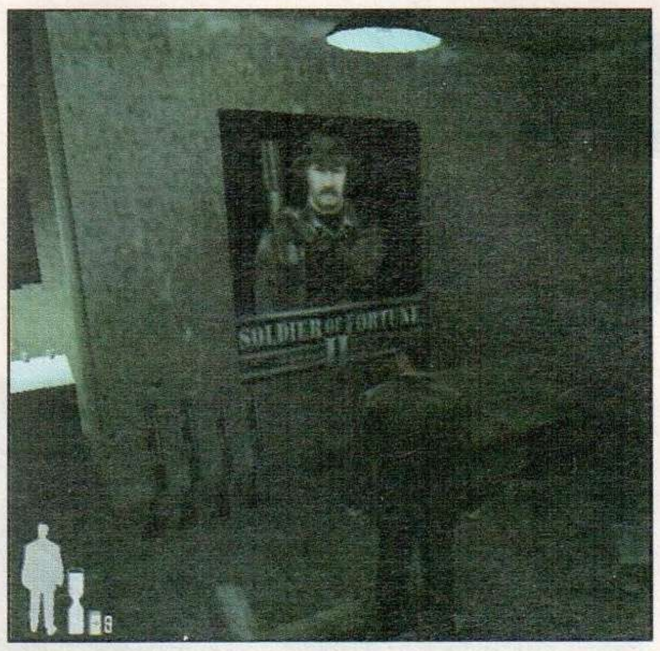
Это все она виновата!

трепанная комната, правда? И балка вон отвалилась. Вылезайте через окно на карниз, пройдите немного до заколоченного окна. Поступите с ним так же, как с дверью, в комнате, куда вы попадете, найдете немного оружия, коктейлей Молотова и лежащего на полу гангстера с осиновым колом в спине. Перед смертью бандит успел написать кровью на полу слово Buff... Еще одна невинная жертва кровавой маньячки Баффи?

Part I: The American Dream - Chapter Six: Fear That Gives Men Wings



После того как выпрыгнете из окна – бегите налево, разбейте крайнее



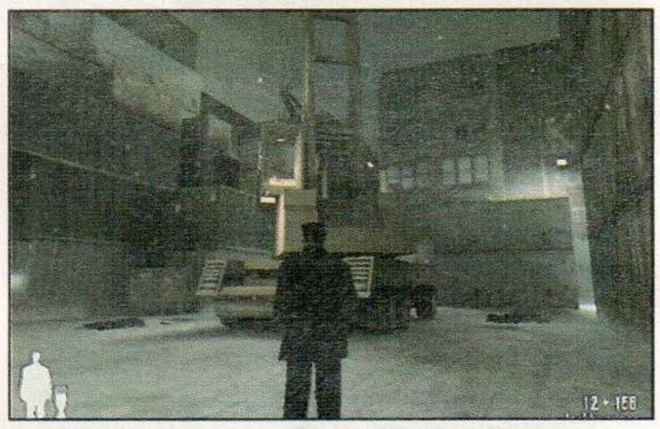
окно и попадете в комнату фаната Solder Of Fortune!

Part I: The American Dream - Chapter Seven: Police Brutality

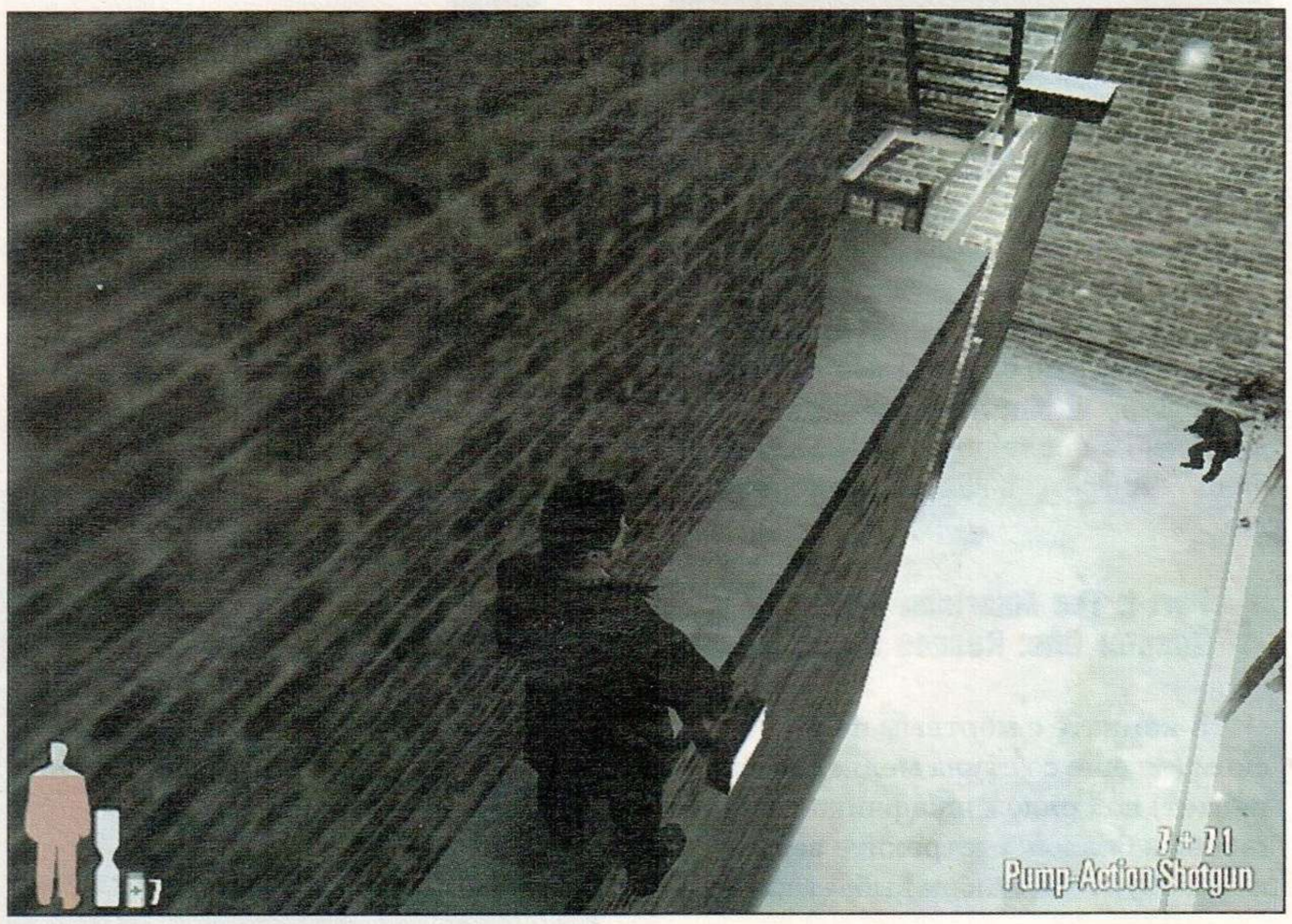
Секрет находится в самом конце уровня. Семь бандитов можете с чистой совестью отправить на тот свет (чтобы они не мешали истинной цели игры – нахождению пасхальных яиц),

но не спешите стрелять в Gognitti. С самого края крыши (возле антенны) можно перепрыгнуть на карниз противоположного дома. Спуститесь под пожарную лестницу – попадете к двери, которая приведет вас в небольшой подвальчик. Изрядно пополните свой боезапас гранатами, но главное - не упустите случая полюбоваться на знаменитую DopeFish!

Part II: A Cold Day in Hell - Chapter Two: An Offer You Can't Refuse

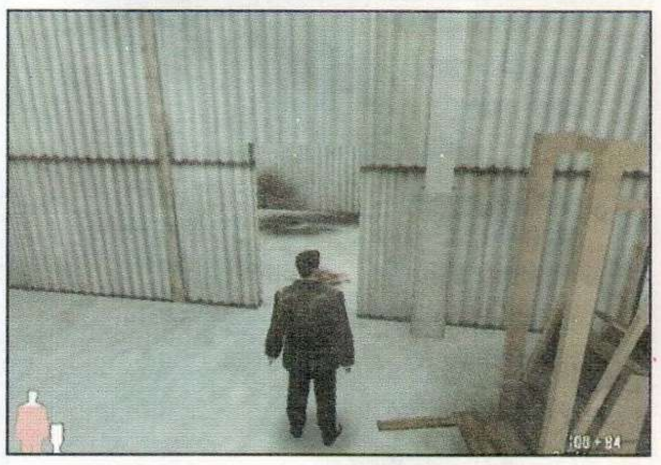


Запрыгните на подъемный кран, запрыгните на дверцу подъемного крана, запрыгните на стрелу подъемного крана... А с нее уже совсем не-



сложно допрыгнуть и до контейнеров, один из них открыт и в нем ждут - не дождутся нас несколько гранат и "коктейлей".

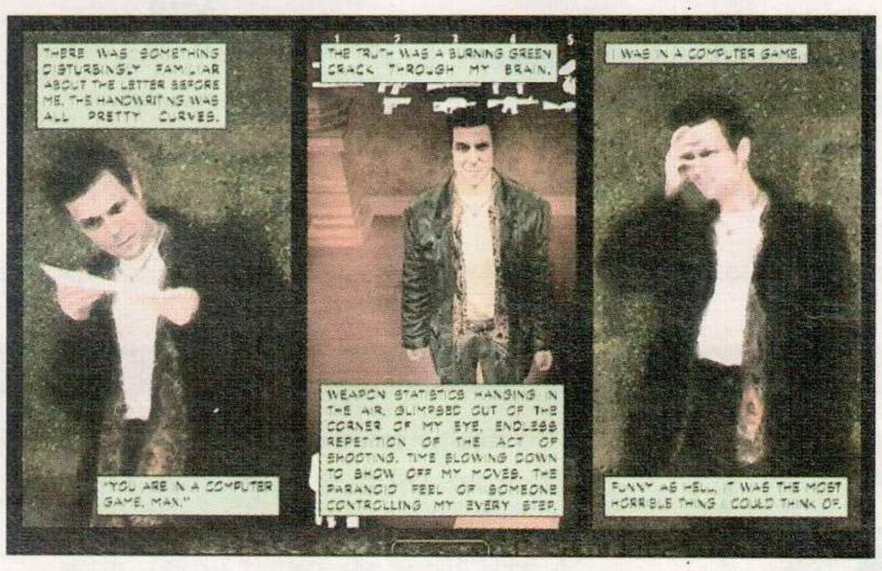
Part II: A Cold Day in Hell - Chapter Three: With Rats and Oily Water



Совсем несложный секрет: в комнате, где находится переключатель, открывающий дверь к пирсу, - решетчатый пол. Отстрелите через пол краны у баллонов с пропаном, что лежат этажом ниже, – и вы сможете попасть в комнату со снайперской винтовкой.

Part III: A Bit Closer to Heaven - Prologue

Моя маленькая гордость. Ни на фанатских форумах, ни на сайтах в сети описания этого пасхального яйца я не нашел. Попалось оно мне так: на уровне сложности Hard-Boiled, в прологе к третьей части (там, где действие опять происходит в мозгах у Макса), в комнате с горящими стенами игра три раза возвращает к одному и тому же письменному столу. Так подойдите и прочитайте письмо, которое на нем лежит. Сперва оно покажется Максу знакомым, он начнет спрашивать себя, что это за оружие висит у него над головой и почему



иногда время тянется так медленно. А потом и вовсе догадается о том, что находится в компьютерной игре!

Part III: A Bit Closer to Heaven - Chapter Four: Backstabbing Bastard

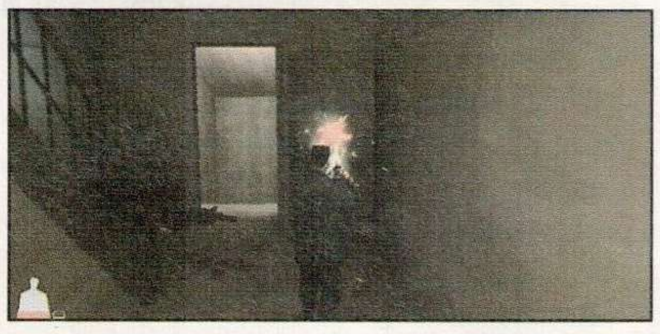
Сразу после вступительной заставки убейте четырех парней. Теперь посмотрите правее на гараж, и перед входом в гараж вы увидите 3 бочки, запрыгните по ним на кондиционер, а с него - на крышу. Вы увидите постройку, на стене которой будет сегмент в форме двери (он чуть бледнее, чем вся остальная стенка). Постреляйте по нему, и стена проломится. Войдите внутрь, попрыгайте на решетке - провалитесь вниз.
В подсобке кое-что из оружия, в частности - снайперская винтовка.
Но главное - в этой комнатке можно послушать по радио разговоры разработчиков.

Part III: A Bit Closer to Heaven - Chapter Five: In the Land of the Blind

В комнате с круглым половиком сбейте со стены картину, за ней будет кнопка. Кнопки за картинами обычно прячут всякие извращенцы. И вы лишний раз в этом убедитесь: если на нее нажать, то диван позади вас поднимется, открыв спуск в секретную комнату. Можно посмотреть по телевизору Star Trek, а можно

полюбоваться в шкафу на коллекцию рядового садомазохиста.

Part III: A Bit Closer to Heaven - Chapter Six: Byzantine Power Game



Прежде чем спускаться в подвал, расстреляйте электрический щиток, дверь позади вас скрипнет кодовым замком и откроется. То ли из этой комнаты охрана приглядывала за порядком при помощи камер слежения, то ли тут сидел дизайнер уровней для Max Payne.

Cheats

Составил Юрий Катков

Max Payne

Что бы получить доступ к консоли, начните игру с параметром "-developer" (без кавычек). Командная строка тогда должна будет выглядеть примерно следующим образом: C:\games\maxpayne\maxpayne.exe –developer . Во время игры нажмите [F12] и вводите следующие коды:

god – включить режим Бога;

mortal – выключить режим Бога;

getallweapons – получить все оружие;

getinfiniteammo – получить бесконечные патроны;

noclip – включить режим прохождения через стены;

noclip_off – выключить режим прохождения через стены;

showfps – показать fps (количество кадров в секунду);

getpainkillers – получить восемь PainKillers'ов;

c_addhealth (100) – получить 100 дополнительных единиц здоровья.

jump # – прыгать на высоту #, для начала попробуйте поставить значение 10;

SetWoundedState – Макс будет ходить, как будто он сильно ранен;

SetNormalState – изменить стиль ходьбы на нормальный;

get# - получить предмет #, где # может быть следующим:

Baseballbat
Beretta
BerettaDual
DualBeretta
DesertEagle
SawedShotgun
PumpShotgun
Jackhammer
Ingram
IngramDual
DualIngram
MP5
ColtCommando
Molotov
Grenade
M79
Sniper
Health
Painkillers
BulletTime

Примечание: команда *get* с названием предмета пишется без пробела, например *GetSawedShotgun*

Settlers IV

Введите во время игры слово "win" (без кавычек) для того, чтобы успешно завершить текущий уровень.

Нажмите [F12], чтобы получить одну минуту дополнительного времени.

Alone in the Dark 4

Запустите игру с параметром "wizardmaster" (без кавычек), и в инвентарном меню появится опция с читами.

Пример командной строки для запуска: alone4.exe wizardmaster

Gothic

Сделать больше крови в игре:

Отредактируйте файл *gothic.ini*, который находится в директории с игрой, любым текстовым редактором: найдите в нем строчку "***bloodDetail 1***" и поменяйте ее на "***bloodDetail 3***".

Для того, чтобы получить возможность пользоваться кодами в игре, нужно сделать следующее:

замените в файле *gothic.ini* строку "***test mode 0***" на "***test mode 1***". Станут доступны следующие коды:

[F2] – войти в консоль;
[F3] – уменьшить окно с игрой;
[F4] – восстановить размер окна с игрой;
[F5] – зафиксировать вид камеры;
[F6] – сделать "плавающую" камеру;
[F7] – переключать разделы игры;
[F8] – полное здоровье и мана;
[H] – повредить себя;
[Z] – вращение вокруг своей оси;
[K] – упасть на землю.

А эти коды требуют установки обновления до версии ***1.07***.

Нажмите во время игры клавишу **[B]** или **[S]** для выхода в меню, напечатайте слово "*marvin*" (без кавычек), и после этого во время игры нажмите **[F2]**, чтобы войти в консоль. Теперь вы можете воспользоваться следующими читами:

cheat god – режим Бога;
cheat full – исцелиться;
hurtswampschark – нанести повреждения акуле;
lurker – невидимость;
harpie – гарпия;
lichtbringer – артифакт для квеста;
autocomplement – включить сразу все коды;
load position – загрузить позицию;
load game – загрузить игру;
save – сохранить игру;
print – сделать скриншот;
version – посмотреть версию игры;
goto waypoint – телепортироваться к началу;
goto pos – телепортироваться к замку;
insert # – получить вещь #, где # может быть следующим:

orlofsaxt
roter_wind
ulumulu
artos_schwert
silax_axt
diegos_bogen
thorus_schwert
udshaman_rockefeller
icegolem
freemineorc
meatbug
bridgegolem
troll
youngtroll
yscavenger
ymolerat
xardasdemon
swampshark
btestmodell
ctestmodell
dtestmodell
ftestmodell
gtestmodell
htestmodell
jtestmodell
ababetestmodell
perception_testmodell)
atestmodell
urizielrune
xp_map
neks_amulett
cords_spalter
prankenhieb
namibskeule
dmb_armor_m
elementare_arcanei
astronomie
dungeonkey
fakescroll
zeitenklinge
victim
self

Stardom: Your Quest for Fame

Нажмите [Ctrl]+[F11] , чтобы войти в консоль и вводите:

showmethemoney # - получить # денег;

showmethescore # - получить # очков;

showmethejob - поменяться работой с персонажем, на которого вы кликните мышкой.

Dinosaur'us

Коды уровней:

SPIDY, GENESIS, SNOWMAN, MASELL, ASI, MURPHY, TSC, REMETIX, PELLUS, VOID, PORTAS, CSABA, CABO, ZOLI, KAROLY, ZSOLTI, TIBI, THOMAS, BIRD, MATULA, MAJOM, FABLE, HURKA, KIGYO, HALAL, KARFIOL, ABRAK, GYOKER, BORZALOM.

PowerBall

Для активизации режима кодов, начните игру с параметром */CHEAT*. Далее во время игры вы сможете пользоваться следующими комбинациями клавиш для использования соответствующего кода:

[Shift]+[N] – перейти на следующий уровень;
[Shift]+[L] – перейти на предыдущий уровень;
[Shift]+[F] – перейти на финальный уровень;
[Shift]+[U] – бесконечные жизни;
[Shift]+[A] – противо-кирпичное оружие
[Shift]+[G] – мячик прилипает к бите;
[Shift]+[T] – удлинить биту;
[Shift]+[B] – больше мячей;
[Shift]+[R] – робот.

Dead Zone

Нажмите [**Enter**] и вводите следующие коды:
protect me - режим Бога;
give me some oil - получить 10000 ед. нефти;
victory - перейти на следующий уровень;
show enemy mines - увидеть вражеские мины;
on screen – открыть всю карту;
free build - бесплатное строительство;
fast build - ускорить строительство.

Hogs of War

Примечание: все названия и коды вводятся без кавычек.

Если вы начнете игру, назвав свою команду "*MARDY PIGS*", для игры станет доступна новая команда под названием "*TEAM LARD*".

Если вы начнете игру, назвав свою команду "*PRYING PIGS*", станут доступны для просмотра все видео-ролики в игре.

Продвижение свиней и выбор уровней: назовите вашу команду "*NAUGHTY PIGS*".

Бесконечные продвижения: введите "*8002b5ce 0063*".

Бесконечный боезапас и все предметы: введите "*800a41440000800a41460000*".

Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal

Коды предметов:

Код	Предмет
ageis	Ageis Fang
amsoul01	Malla's soul stone
amul26	Amulet of cheetah speed
amul28	Amulet of the Master Harper
arow15	Arrow +3
aurstaf	Staff of the Ram +4
ax1h07	Bala's axe (Wizard Slayer)
ax1h08	Hangard's axe +2
ax1h14	Axe of Unyeilding +3
ax1h15	Axe of unyielding +5
ax1h16	K'logarath +4
ax1h17	Battle axe +3
bag03	Ammo belt
bag06	Potion case
bazplo01	Abazigal's wardstone
bazplo02	Draconis' head
bazplo03	Yellow dragon egg
bazplo04	Breath potion
bazplo05	Rope
bazplo06	Reversal scroll
bazplo07	Empty breath potion flask
belt02	Golden girdle
belt11	Girdle of fire giant strength
belt12	Holy symbol of Lathandar
belt13	Holy symbol of Helm
belt14	Holy symbol of Talos
belt19	Kiel's morning star
belt23	Bone club +2, +3 vs undead
belt26	Club of detonation +3
belt27	Club of detonation +5
belt28	Storm Star +3
belt29	Storm Star +5
belt30	Flail of Ages +5
belt30C	Flail of Ages +4
belt30D	Flail of Ages +4
belt31	Club +3
belt32	Flail +3
belt33	Mace +3

ПРОДОЛЖЕНИЕ НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ

Command & Conquer: Red Alert 2

Этот чит или, даже, вернее сказать, баг работает во всех режимах игры, включая мультиплейер!

Когда ваши десанты (**paratroopers**) готовы и вы услышали слово "*Ready*", завершите разработку здания, так чтобы вы опять услышали "*Ready*", но уже относящееся к постройке здания. Теперь внимание! Кликните сначала на десантников (**paratroopers**), а потом на здание. Теперь отведите курсор на мини-карту и вы сможете построить здание в ЛЮБОМ открытом на карте месте!

Примечание: испробовано только в оригинальной версии игры, до установки каких-либо обновлений и патчей.

Ski-Doo X-Team Racing

Войдите в меню "***Player & Tuning***" и вводите эти коды вместо имени:

gimmegravity
gimmecheatreset
gimmesuperboost
gimmeflyhigh
gimmetuning
gimmealltracks
gimmeallsleds

M.I.A. Missing in Action

mia dog – получить бесконечные патроны и полный комплект брони;
mia level - открыть все уровни;
mia complete - пропустить уровень;
mia full – пополнить выстрелы.

Agharta: The Hollow Earth

TISTAAFL - все статьи;
DEBUGON - включить режим отладки;
DEBUGOFF - выключит режим отладки.

Огнем и Мечом/Tzar

Чтобы войти в режим ввода кодов, нажмите [Enter] во время игры и введите hmprettypleasewithsugarontop . Теперь вы можете воспользоваться следующими кодами:

hmnext - перейти на следующую миссию.
hmpetleva - получить 10000 ед. всех ресурсов.
hmdvaleva - получить 50000 ед. всех ресурсов.
hmnofog - убрать туман.
hmnotech - получить все технологии.

belt34	Morningstar +3
bolt09	Bolt +3
boot10	Boots of lightning speed
boot12	Gargoyle boots
botsmith	Efreeti bottle
bow10	Heartseeker +3 (LB)
bow20	Darkfire bow +4 (SB)
bow21	Darkfire bow +5 (SB)
bow22	Taralash +4 (LB)
bow23	Taralash +5 (LB)
bow24	Composite long bow +3
bow25	Long bow +3
bow26	Short bow +3
brac21	Gauntlets of extra specializaion
brac22	Paladin's bracer
brac23	Blessed bracer
brac24	Bard's gloves
brac25	Wondrous gloves
brac26	Tzu-Zan's bracers
brdflute	Magic flute
bull05	Bullet +3
bull06	Bullet +4
chan07	Chain mail +3
chan10	Jester's chain +4
chan18	Armor of Faith +3
chan19	Asliferund's elven chain +5
chan20	White dragon scale
chan21	Chain mail +3
clck21	Holy cloak
clck28	Shadow thief cloak
clck30	Cloak of bravery
clck31	Improved cloak of protection +2
clck32	Montilo's cloak
clolth	Dark elven chain
compon01	Liquid mercury
compon02	Eye of Tyr
compon03	Fflar's scabbard
compon04	Baalor's claw
compon05	Roranach's horn
compon06	Skull of the lich
compon07	Hindu's hand
compon08	Starfall ore
compon09	Rune of Clangeddin
compon10	Bow string of Gond
compon11	Montilo's clasp
compon12	Horn
compon13	Horn
compon14	Nymph's tear
compon15	Heart of the damned
compon16	Montilo's cloak
compon17	Circlet of Netheril
compon18	White dragon scales
compon19	Blue dragon scales
dagg10	Soultaker dagger
dagg20	Dagger +4 "Life Stealer"
dagg21	Dagger of the Star +4
dagg22	Dagger of the Star +5
dagg23	Dagger +2 "Ixil's Spike"
dagg24	Dagger +3
dart08	Crimson dart +3
deck	Deck of many things
figure01	Shakti figurine
halb10	Ravager +4
halb11	Ravager +6
halb12	Halberd +3
hamm10	Rune hammer +4
hamm11	Rune hammer +6
hamm12	Warhammer +3
helm14	Kiel's helm
helm23	Golden ioun stone
helm24	Obsidian ioun stone
helm25	Silver ioun stone
helm26	Lavender ioun stone
helm27	Bronze ioun stone
helm28	Circlet of Netheril
helm29	Thieves' hood
helm30	Thieves' hood
helm31	Helm of the Rock
helm32	Horned helm of the Rock
helm33	Silver horned helm
helm34	Wong Fei's ioun stone
hlolth	Handsmaiden's mace +2
killsw01	Long sword +2 "Varscona"
laser	laser
leat23	Studded leather of thorns +6
leat24	Grand Master's armor +6
misc8j	Boots of the West
plat20	Blue dragon plate
plat21	Enkidu's full plate +3
plat22	Shuruppak's plate
plat23	Full plate mail +2
quiver01	Quiver of plenty +1
quiver 02	Case of plenty +1
quiver 03	Quiver of plenty +2
quiver 04	Case of plenty +2
quiver 05	Bag of plenty +1
quiver 06	Bag of plenty +2
ring37	Storm ring
ring38	Dawn ring
ring41	Ring of protection +3
ring42	Ring of improved invisibility
ring43	Oaken ring
ring44	Heartwood ring
ring45	Heartwood ring
ring46	Ring of anti-venom
rods06	Rod of reversal
scrl9m	Spell strike (mage, 9th level)
scrl9y	Shapechange (mage, 9th level)
scrlb1	Bigby's clenched fist (mage, 8th level)
scrlb2	Bigby's crushing hand (mage, 9th level)
scrlb4	Wish (mage, 9th level)
secret01	Big metal rod
secret02	Pulse ammo
secret03	Frag grenade
secret04	Scorcher ammo
secret05	Big metal unit
shld26	Shield of the Lost +2
shld31	Darksteel shield +4
shld32	Shield of the Order +4
slng03	Sling +3
slng08	Erinne's sling +4
slng09	Erinne's sling +5
slng10	Sling +3
sper10	Spear of withering +4
sper11	Ixil's nail +4
sper12	Ixil's spike +6
staf09	Staff of command
staf21	Staff of the Ram +4
staf22	Staff of the Ram +6
staf23	Serpent staff +2
staf24	Quarterstaff +3
sw1h45	Katana +2 "Malakar"
sw1h52	Scimitar +3 "Water Edge"
sw1h55	Katana +2
sw1h58	Short sword of Mask +4
sw1h59	Short sword of Mask +5
sw1h60	Angurvadal +4 (LS)
sw1h61	Angurvadal +5 (LS)
sw1h62	Foebane +3 (BS)
sw1h63	Foebane +5 (BS)
sw1h64	Purifier +4 (BS)
sw1h65	Purifier +5 (BS)
sw1h66	Yamato +4 (S/W/N)
sw1h67	Usuno's blade +4 (S/W/N)
sw1h68	Spectral Brand +4 (S/W/N)
sw1h69	Spectral Brand +5 (S/W/N)
sw1h70	Hindo's Doom +3 (K)
sw1h71	Hundo's Doom +4 (K)
sw1h72	Bastard sword +3
sw1h73	Long sword +3
sw1h74	Short sword +3
sw1h75	Katana +3
sw1h76	Scimitar +3
sw1h77	The Answerer +4 (LS)
sw2h17	Gram the sword of grief +5
sw2h18	Gram the sword of grief +5
sw2h19	Carsomyr +6
sw2h20	2-handed sword +3
sw2h21	Psion's blade +5
wand18	Wand of spell striking
wand19	Wand of cursing
xbow15	Firetooth +4
xbow16	Firetooth +5
xbow17	Heavy x-bow +3
xbow18	Light x-bow +3

Помоги себе сам

Илья Адамов

Чего не излечивает лекарство,
то излечивает железо;
чего не излечивает железо,
то излечивает огонь.
Гиппократ

Хороших игр выходит всегда меньше, чем хочется. Во многие из них сыграть более одного раза невозможно, начав заново, не чувствуешь интереса из-за отсутствия трудностей. Нам известны слабые (речь о балансе) места, а забыть или сделать вид, что мы их не знаем, не получится. Зачастую игры не сбалансированы, правил и ограничений, предусмотренных разработчиками, явно не хватает. Но ведь практически всегда существует возможность добавить их самим, преобразив любимую игру.

Проиллюстрировать это положение я попробую на примере M&M6.

Как играть

Первоначально следует определиться с канонами и твердо решить не отступать от них ни при каких обстоятельствах.

Теперь об условиях. Играть вам предстоит двумя (да-да, именно двумя) персонажами, поэтому сразу определите неудачников, отняв у последних все statspoint'ы и поделив их между "любимчиками". При первой же возможности под любым предлогом заставьте их смешать черную и белую жидкости, пообещав, например, перманентное увеличение статистик на величину 5d20 :) . Дальнейшая их судьба сопряжена с переноской тяжестей. Но нет худа без добра, опыт за истребление монстров получите вдвойне.

Как уже говорилось, интересно - когда трудно, когда проиграть - более чем возможно. Save/load делает такую возможность чисто гипотетической. Позабудьте о нем. Свидание при луне с Хароном в безмятежно покачивающейся на волнах лодочке должно означать конец игры.

Отбросьте в сторону лукавые мысли о посещении в начале игры Shrine of the Gods, а вместе с этим офиса NWC . Не вздумайте "испить водицы" из колодцев +10 level (близ замка Энтони Стоуна) и +30 level (Kriegspire). Там же (в Kriegspire) вкрадчивый голос предложит вам кинуть монетку в очередной колодец - улыбнитесь в усы и ступайте дальше.

Дайте себе зарок:

- не выполнять квесты шести лордов (четыре из которых вполне по силам начальной группе), прежде чем ваши подопечные достигнут вершины профессионального роста (Archmage для Sorceror, High Priest для Cleric и т.д.);

- не возвращать молодость убеленному сединами старцу Twillen`у до того же срока;

- игнорировать квесты, связанные с профессиональным ростом классов, отсутствующих в команде, прежде чем завершите свои.

О магии. Вводим ограничения по доступу, аналогично M&MVII, но с некоторыми нюансами:

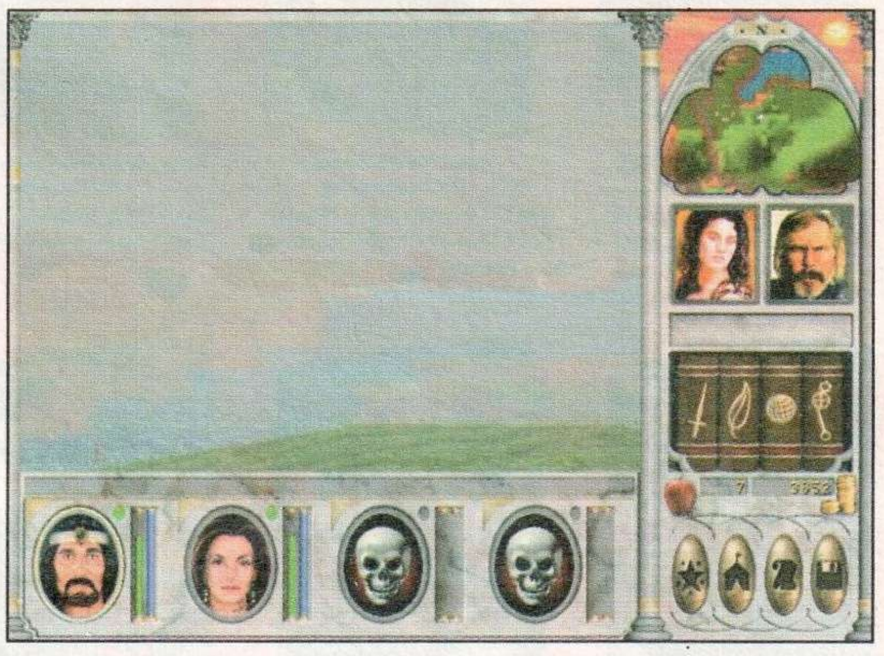
- общедоступными являются книги в белом переплете;

- чтобы прочитать книгу в красном переплете, персонаж прежде должен стать экспертом в той школе магии, к которой принадлежит данная книга, либо же достигнуть второй ступени профессионального роста (первая - стартовая);

- тонкие книги (в бежевом переплете) осилит эксперт, достигший второй ступени профессионального роста, либо мастер, не продвинувшийся в профессиональном росте, или же герой, поднявшийся на высшую ступень профессионального роста, хотя и новичок в данном виде магии;

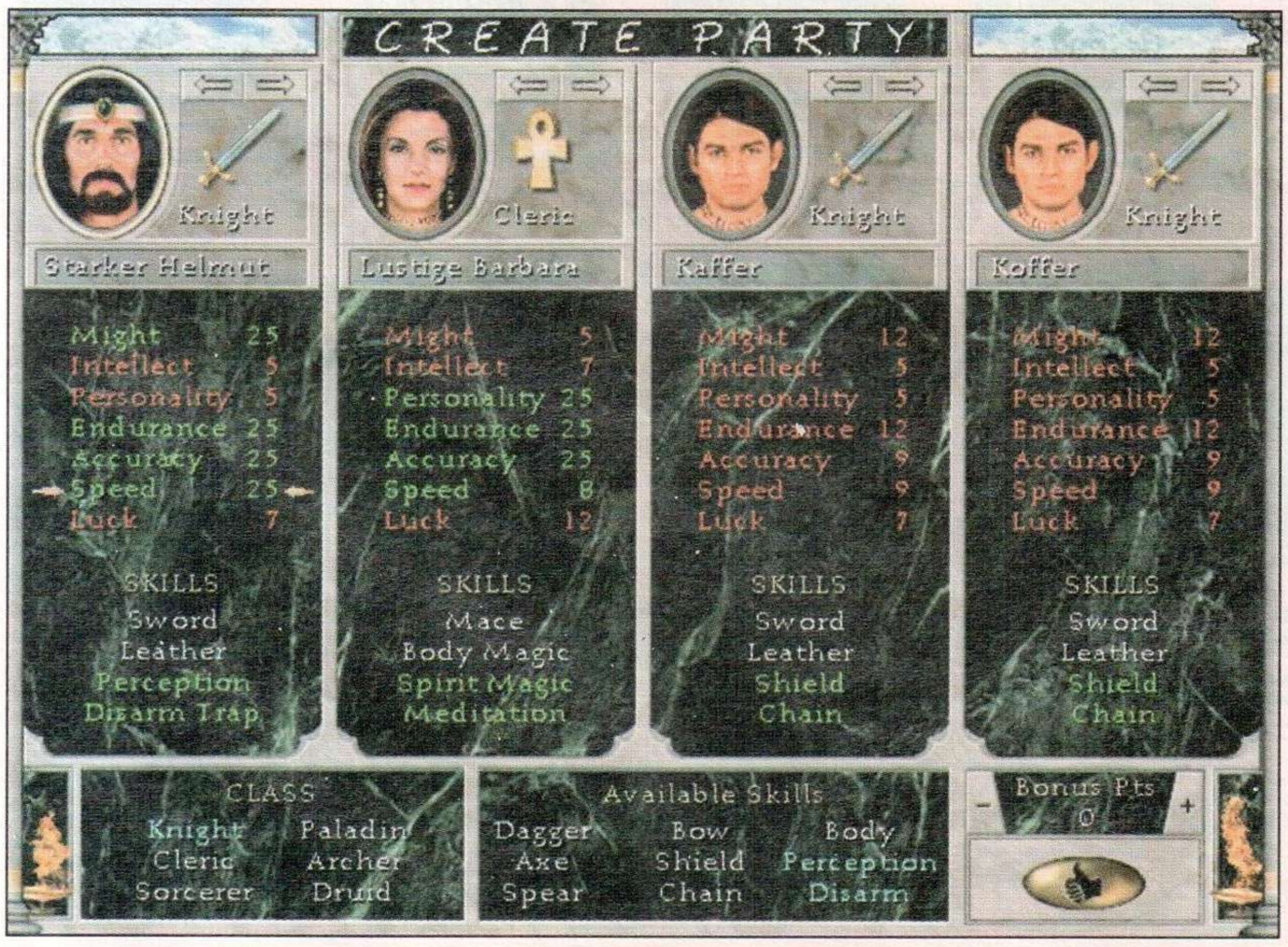
- синие книги изучат герои, в сравнении с вышеописанными персонажами подросшие на одну ступень;

- постигнуть тайны, заключенные в пухлых зеленых томах, позволительно лишь мастерам, стоящим на последней ступени профессионального роста.



Магии Light и Dark вносят дисбаланс в игру, претендуя на универсальность. Откажитесь как от одной, так и от другой. Заклинания Town Portal и Lloyd`s Beacon убивают как gameplay, так и неповторимую сказочную атмосферу мира Enroth. Отныне они вне закона.

Если вам позарез нужен "уличный" NPC определенной профессии, смиритесь с тем, что его может не оказаться среди жителей города. Упраздненный save&load может вас подтолкнуть к хитрому приему - мимолетному посещению ближайшего dungeon`a, чтобы тут же покинуть его, рандомизировав специализации NPC.



Эпилог

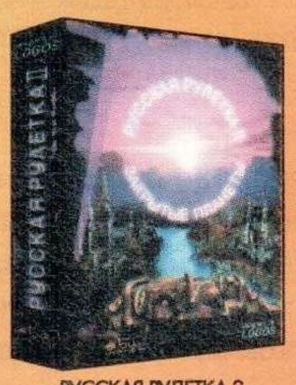
Имеет смысл пропатчить игру до версии 1.2. Освоив навык Learning, будете получать опыта на 9 процентов больше; при посещении Fire Lord`a не возникнет соблазна получить 16 миллионов опыта (да и зачем нам это нужно, если мы играем для удовольствия). Упраздните возможные казусы с очередностью выполнения квестов друида (когда друид по жизни обречен быть почетным Arch Druid`ом).

Пройдя игру по этим правилам, я получил колоссальное удовольствие, чего желаю всем-всем-всем.

Бука®

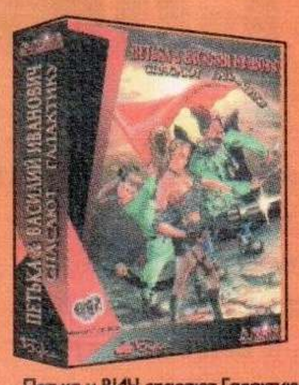
Навигатор Игрового Мира совместно с компанией "Бука" предоставляет возможность приобрести по почте новинки рынка компьютерных игр и проверенные временем хиты.

ВАНГЕРЫ
(1 CD; action/adventure)
Код **109** Box 300 руб.(320 руб.)
Код **142** Jewel 80 руб.(90 руб.)



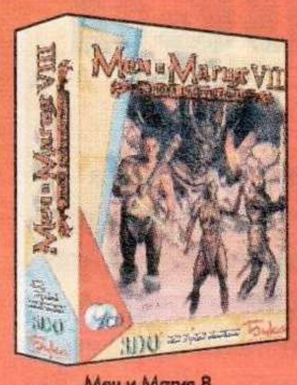
РУССКАЯ РУЛЕТКА 2
(1 CD; 3D action/симулятор)
Код **125** Box 260 руб.(280 руб.)
Код **126** Jewel 80 руб.(90 руб.)

Петька и ВИЧ 2 : Судный день
(1 CD; квест)
Код **123** Box 260 руб.(280 руб.)
Код **124** Jewel 80 руб.(90 руб.)



Петька и ВИЧ спасают Галактику
(3 CD; квест)
Код **121** Box 300 руб.(320 руб.)
Код **122** Jewel 240 руб.(270 руб.)
Код **123** Box 260 руб.(280 руб.)
Код **124** Jewel 80 руб.(90 руб.)

Незнайкина Грамота
(1 CD; обучающая для детей)
Код **117** Box 300 руб.(320 руб.)
Код **118** Jewel 80 руб.(90 руб.)

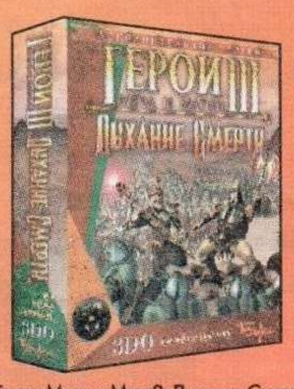


Меч и Магия 8
(2 CD RPG)
Код **131** Box 300 руб.(320 руб.)
Код **138** Jewel 160 руб.(180руб.)

JAGGED ALLIANCE 2: АГОНИЯ ВЛАСТИ (2 CD; стратегия/RPG)
Код **102** Box 300 руб. (320 руб.)
Код **103** Jewel 160 руб.(180 руб.)

Орда: СЕВЕРНЫЙ ВЕТЕР
(1 CD; стратегия)
Код **119** Box 300 руб.(320 руб.)
Код **120** Jewel 80 руб.(90 руб.)

Герои Меча и Магии 3
(1 CD; стратегия)
Код **111** Box 300 руб. (320 руб.)
Код **112** Jewel 80 руб.(90 руб.)

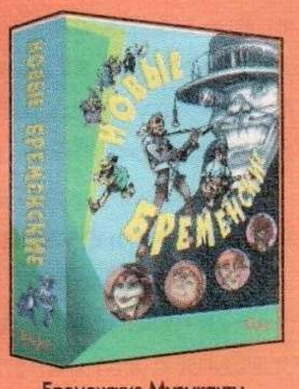


Герои Меча и Маги3: Дыхание Смерти
(1 CD; стратегия)
Код **113** Box 260 руб. (280 руб.)
Код **114** Jewel 80 руб. (90 руб.)

GTA2 : БЕСПРЕДЕЛ
(1 CD; action/гонки)
Код **100** Box 300 руб.(320 руб.)
Код **101** Jewel 80 руб.(90 руб.)

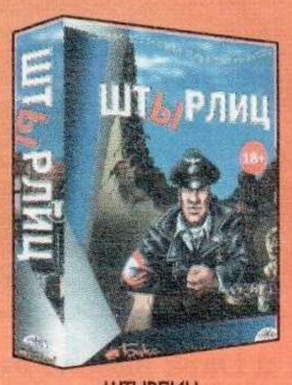
ГРОМАДА
(1 CD; Аркада)
Код **115** Box 260 руб.(280 руб.)
Код **116** Jewel 80 руб.(90 руб.)

ФЛАНКЕР 2.0
(1 CD;симулятор)
Код **127** Box 390 руб. (420 руб.)
Код **128** Jewel 80 руб.(90 руб.)



Бременские Музыканты
(1 CD; квест)
Код **107** Box 260 руб.(280 руб.)
Код **108** Jewel 80 руб.(90 руб.)

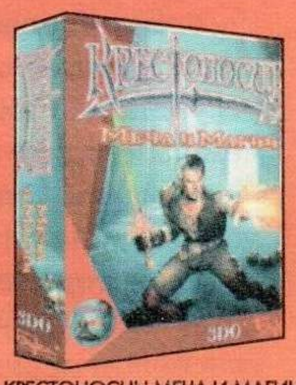
АКВАРИУМ:"КОЛЬЦО ВРЕМЕНИ"
(2 CD; мультимедия)
Код **104** Box 270 руб. (300 руб.)



ШТЫРЛИЦ
(1 CD; квест)
Код **129** Box 260 руб.(280 руб.)
Код **130** Jewel 80 руб.(90 руб.)

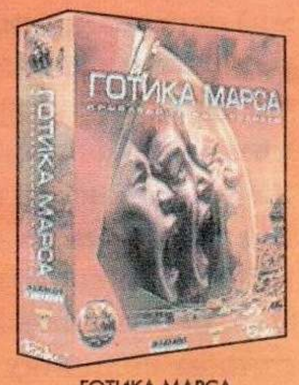
АЭРОПОРТ
(1 CD; экономическаястратегия)
Код **105** Box 300 руб.(320 руб.)
Код **106** Jewel 80 руб.(90 руб.)

ВОЯКИ
(1 CD; Аркада)
Код **132** Box 260 руб. (280 руб.)
Код **133** Jewel 80 руб. (90 руб.)



КРЕСТОНОСЦЫ МЕЧА И МАГИИ
(1 CD;Action/RPG)
Код **134** Box 260 руб.(280 руб.)
Код **135** Jewel 80 руб.(90 руб.)

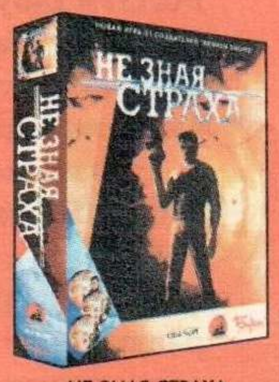
РЫЦАРИ ПОДНЕБЕСЬЯ
(1 CD;Action)
Код **136** Box 260 руб.(280 руб.)
Код **137** Jewel 80 руб.(90 руб.)



ГОТИКА МАРСА
(1CD;Action/Adventure)
Код **140** Box 260 руб.(290 руб.)
Код **141** Jewel 80 руб.(90 руб.)

ВТОРЖЕНИЕ: ВЫЖЕННАЯЗЕМЛЯ
(1 CD;Стратегия)
Код **145** Box 300 руб.(320 руб.)
Код **146** Jewel 80 руб.(90 руб.)

ИСТОРИЯ ВОЙН: НАПОЛЕОН
(1 CD;Стратегия)
Код **147** Box 300 руб.(320 руб.)
Код **148** Jewel 80 руб. (90 руб.)



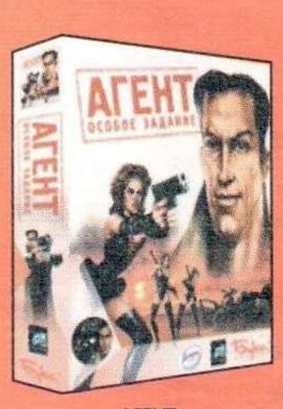
НЕ ЗНАЯ СТРАХА
(3CD;Приключения)
Код **149** Box 300 руб.(320 руб.)
Код **150** Jewel 240 руб.(270 руб.)

HEAVY METAL FAKK2
(1 CD;3DAction)
Код **151** Box 270 руб.(290 руб.)
Код **152** Jewel 80 руб.(90 руб.)

ПОРУЧИК РЖЕВСКИЙ
(1 CD;Квест)
Код **153** Jewel 80 руб. (90 руб.)

Игровая матрица
(1 CD;Сборник)
Код **139** Jewel 80 руб.(90 руб.)

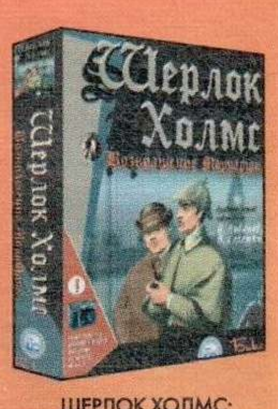
Волшебный Сундук
(1 CD; игры для детей)
Код **110** Jewel 80 руб. (90 руб.)



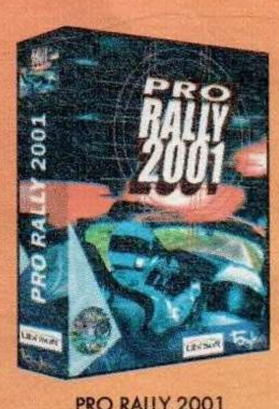
АГЕНТ
(1 CD;Квест)
Код **173** Box 300 руб.(320 руб.)
Код **174** Jewel 80 руб.(90 руб.)

ХРОНИКИ ГЕРОЕВ: ВОИНЫ СТЕПЕЙ; ПРЕИСПОДНЯЯ
(2 CD;Стратегия)
Код **161** Box 300 руб.(320 руб.)
Код **162** Jewel 160 руб. (180 руб.)

ХРОНИКИ ГЕРОЕВ: СХВАТКИ ДРАКОНОВ; ПОВЕЛИТЕЛИ СТИХИЙ
(2CD;Стратегия)
Код **171** Box 300 руб.(320 руб.)
Код **172** Jewel 160 руб.(180 руб.)



ШЕРЛОК ХОЛМС: ВОЗВРАЩЕНИЕ МОРИАРТИ
(1 CD;Квест)
Код **163** Box 300 руб.(320 руб.)
Код **164** Jewel 80 руб.(90 руб.)



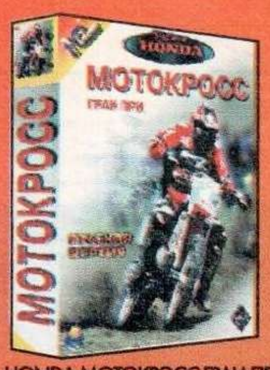
PRO RALLY 2001
(1 CD;Симулятор)
Код **165** Box 300 руб.(320 руб.)
Код **166** Jewel 80 руб.(90 руб.)

РУНА
(1 CD;Action)
Код **175** Box 300 руб.(320 руб.)
Код **176** Jewel 80 руб.(90 руб.)

Метаморфозы
(1 CD; сборник)
Код **178** Jewel 80 руб. (90 руб.)

1С ЛИЦЕНЗИОННЫЕ ПРОГРАММЫ

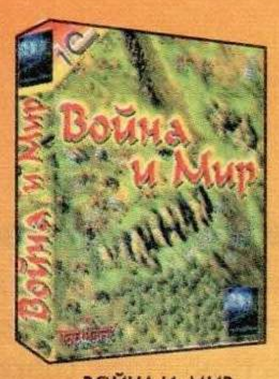
АТЛАНТИДА 2 (4CD квест)
Код 201 Jewel Цена 300руб. (360р)
Код 301 Box Цена 660руб.*



HONDA МОТОКРОСС.ГРАН-ПРИ
(1CD гонки)
Код 200 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 300 Box Цена 580руб.*

БРАТЬЯ ПИЛОТЫ: ПО СЛЕДАМ ПОЛОСАТОГО СЛОНА
(1CD квест)
Код 202 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 302 Box Цена 450руб.*

БРАТЬЯ ПИЛОТЫ 2: ДЕЛО О СЕРИЙНОМ МАНЬЯКЕ(1CD квест)
Код 203 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 303 Box Цена 350руб.*

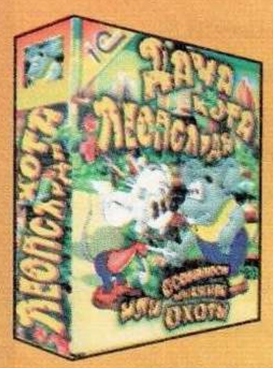


ВОЙНА И МИР
(1CD стратегия)
Код 204 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 304 Box Цена 450руб.*

ГОРЬКИЙ-17: ЗАПРЕТНАЯ ЗОНА
(1CD RPG/стратегия)
Код 205 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 305 Box (В комплекте футболка и плакат) Цена 580руб.*

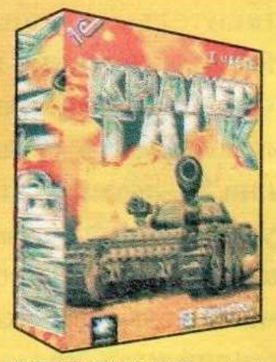
ГОРЬКИЙ-18: МУЖСКАЯ РАБОТА (1CD RPG/стратегия)
Код 206 Jewel Цена 80руб. (96руб.)

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ: ПУТЬ К ПОБЕДЕ (2CD гонки)
Код 207 Jewel Цена 160руб. (192руб.)
Код 307 Box Цена 560руб.*

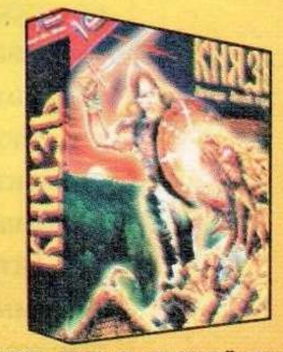


ДАЧА КОТА ЛЕОПОЛЬДА ИЛИ ОСОБЕННОСТИ МЫШИНОЙ ОХОТЫ (1CD квест)
Код 208 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 308 Box Цена 420руб.*

ЗАТЕРЯНЫЙ МИР
(1CD стратегия)
Код 209 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 309 Box Цена 580руб.*

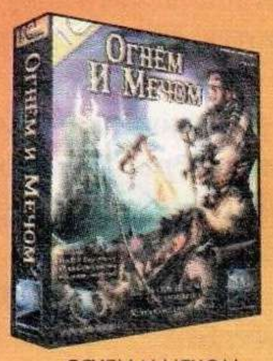


КИЛЛЕР ТАНК (1CD action)
Код 210 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 310 Box Цена 580руб.*

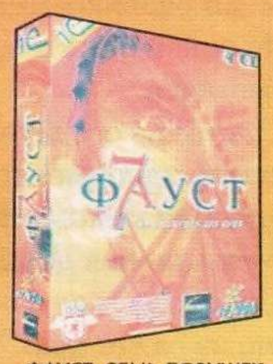


КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ
(1CD RPG)
Код 211 Jewel Цена 80руб. (96 руб.)
Код 311 Box Цена 250руб. (300руб.)
Код 306 Box (Подарочное издание: в комплекте майка, плакат, коврик для мыши) Цена 960руб.*

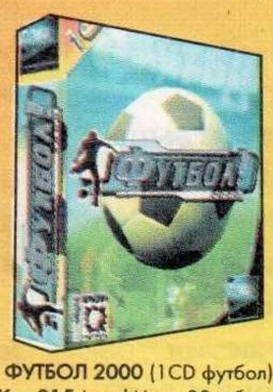
НЕ ТОРМОЗИ (1CD гонки)
Код 212 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 312 Box Цена 560руб.*



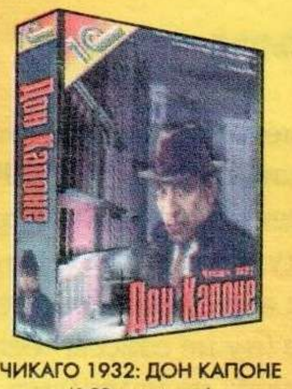
ОГНЕМ И МЕЧОМ
(1CD стратегия)
Код 213 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 313 Box Цена 580руб.*



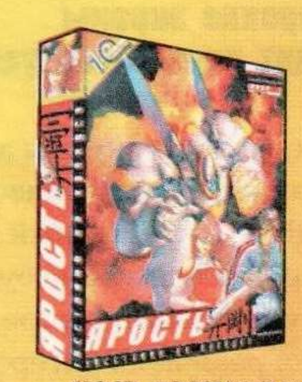
ФАУСТ: СЕМЬ ЛОВУШЕК ДЛЯ ДУШИ (4CD квест)
Код 214 Jewel Цена 300руб. (360руб.)
Код 314 Box Цена 580руб.*



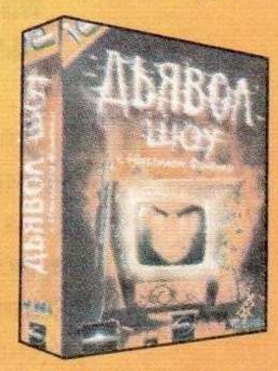
ФУТБОЛ 2000 (1CD футбол)
Код 215 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 315 Box Цена 580руб.*



ЧИКАГО 1932: ДОН КАПОНЕ
(1CD стратегия)
Код 216 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 316 Box Цена 380руб.*



ЯРОСТЬ: ВОССТАНИЕ НА КРОНУСЕ (1CD action)
Код 217 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 317 Box Цена 560руб.*

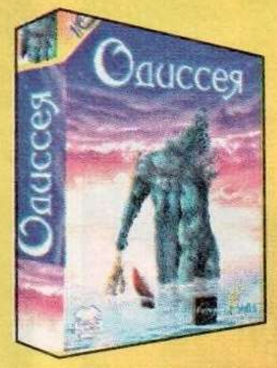


ДЬЯВОЛ-ШОУ (1CD action)
Код 218 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 318 Box Цена 660руб.*

РАЗОРВАННОЕ НЕБО: КА-52 ПРОТИВ КОМАНЧА (1CD action)
Код 219 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 319 Box Цена 580руб.*

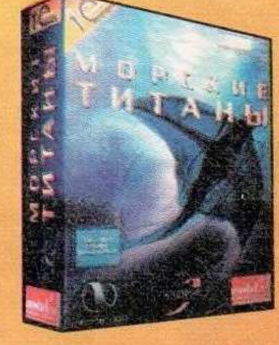
МАШИНА ВРЕМЕНИ
(2CD action)
Код 220 Jewel Цена 160руб. (192руб.)
Код 320 Box Цена 660руб.*

ЗЕМЛу 2150: ВОЙНА МИРОВ
(2CD стратегия)
Код 221 Jewel Цена 160руб. (192руб.)
Код 321 Box Цена 580руб.*

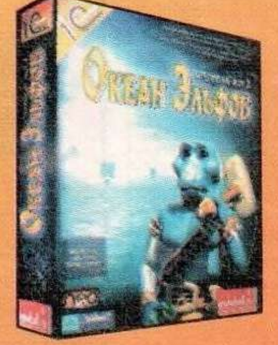


Одиссея
(2CD)
Код 222 Jewel Цена 160руб. (192руб.)
Код 322 Box Цена 580руб.*

Помпеи
(2CD)
Код 223 Jewel Цена 160руб. (192руб.)
Код 323 Box Цена 580руб.*



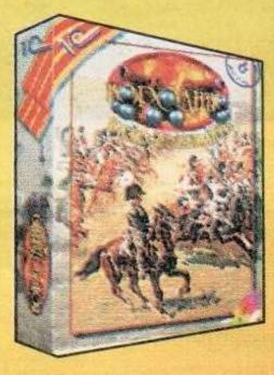
Морские титаны
(1CD стратегия)
Код 224 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 324 Box Цена 580руб.*



Океан эльфов (Затерянный мир 2)
(1CD стратегия)
Код 225 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 325 Box Цена 580руб.*

АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ
Код 326 Box Цена 580руб.*

АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ
Код 327 Box Цена 600руб.*



БОРОДИНО: НАУКА ПОБЕЖДАТЬ
Код 328 Box Цена 450руб.*

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 99
(Дон Капоне, Не тормози, Война и мир, Ярость, Дальнобойщики) (в комплект дополнительно входит кепка "1С Дальнобойщики", выппит, каталог "1С Мультимедия", демодиск)
Код 329 Box Цена 1400руб.*

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2000
(Атлантида 2, Аллоды 2, Футбол 2000, Горький 17, Дача кота Леопольда) (в комплект дополнительно входит футболка Горький 17, плакат Огнем и мечом, плакат Князь, щеточка для монитора)
Код 330 Box Цена 1400руб.*

Варианты приобретения игр (только на территории РФ):

Вариант №1. Оплата.
Оплатить в ближайшем отделении Сбербанка РФ стоимость заказа. При этом варианте цена указана без скобок. Цена в скобках для варианта №2 "наложенный платеж".

Реквизиты получателя:
ИНН ***7703205156*** *ООО "Навигатор Паблишинг"*
*Расчетный счет №****40702810300062967801*** *в КБ "Содбизнесбанк" г. Москва,*
кор. счет ***30101810500000000662*** *БИК* ***044525662***

Бланк заказа

1. Индекс, адрес, Ф.И.О. получателя
2. Код товара Наименование товара Количество Цена Сумма
3. Общая сумма заказа
4. Тип доставки

Заполнить бланк заказа, обязательно указать:
В бланке заказа укажите ***различные варианты*** для оперативной связи с вами (телефон, E-mail).
Бланк заказа вместе с копией платежного документа выслать обычным или заказным письмом по адресу: 123182 г. Москва-182, а/я 2, журнал "Навигатор Игрового Мира". Для более оперативного выполнения заказа указанные документы можно выслать по E-mail на navigat@aha.ru.

Вариант №2. Наложенный платеж.
Заполните бланк заказа по образцу "вариант №1", при этом цена заказа по варианту №2 указана в скобках, в бланке заказа укажите тип доставки (*наложенный платеж*).
Пример: Герои Меча и Магии 3 Jewel будет стоить при заказе по "*варианту №1*" **80** руб. По "*варианту№2*" **96** руб.

Примечание: *жители регионов, в которые доставка почты осуществляется авиацией (например - Карякский, Ненецкий, Таймырский, Чукотский, Эвенский автономные округа, Магаданская область и некоторые другие, доставка в которые осуществляется авиа сезонно) могут воспользоваться только первым вариантом рассылки. Способ доставки в ваш регион вы можете узнать на ближайшей почте.*

*Если стоимость заказа превышает 400 рублей, оплата производится только по "****варианту №1****"*
*Игры, коды которых выделены красным цветом также оплачиваются только по "****варианту №1****"*

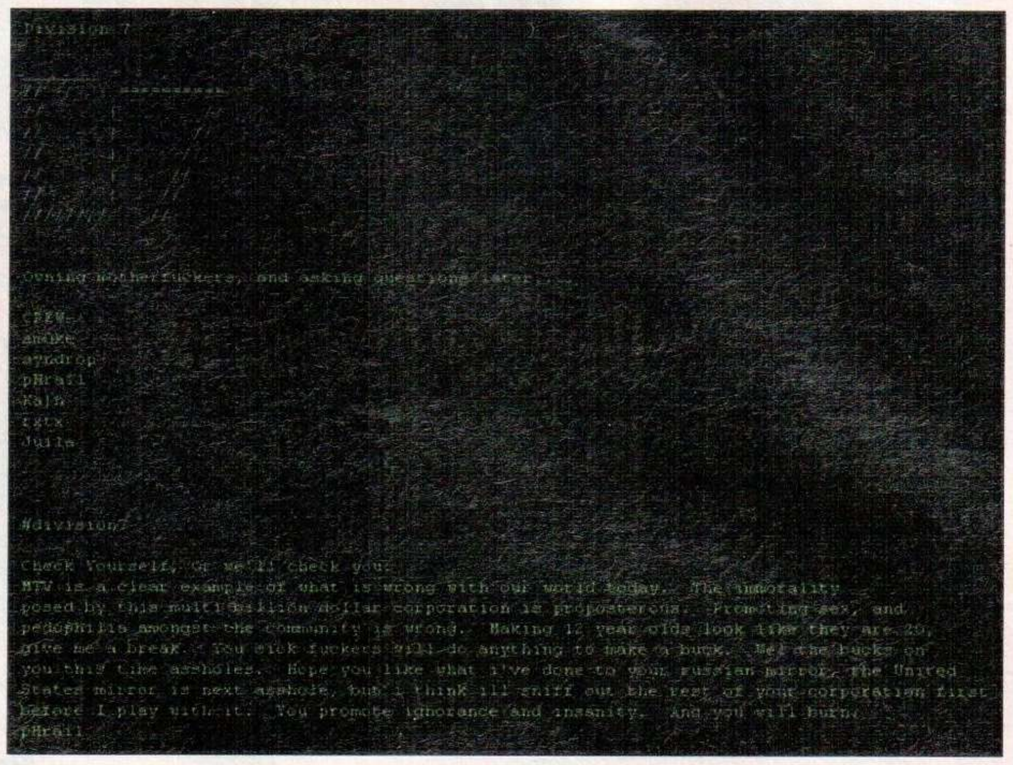
*Срок выполнения заказа 10 дней с момента поступления оплаты на расчетный счет и получения копии платежного документа при "****варианте 1****" или при получении заявки при "****варианте 2****".*

Справки по телефону: (095)190-9768.

Телеканал MTV оскверняют через нашу зону

Злую шутку решили сыграть бессовестные хакеры из команды Division 7 с русскоязычным сайтом телеканала MTV (mtv.net.ru). В то время как весь Нью-Йорк содрогался от устроенного в честь 20-летнего юбилея концерта звезд и ведущих за всю историю американского музыкального канала, виртуальные преступники крушили почему-то именно русскоязычное представительство канала MTV. Напоследок вывесили на нем свое гневное послание на английском языке. В нем преступники обвиняют телеканал в пропаганде безнравственности, секса и педофилии, а также в том, что он делает 12-летних похожими на 20-летних. Хакеры пообещали в следующий раз взломать уже официальный американский сайт.

Впрочем, взломанный сайт именует себя неофициальной некоммерческой страничкой MTV-Россия и, по заявлению представителей музыкального телеканала, не имеет к нему прямого отношения.



На широкие экраны выходит первая виртуальная киноленте

Не так давно на экраны американских кинотеатров вышел анимированный фантастический фильм “Final Fantasy: The Spirits Within”, окрещенный некоторыми кинокритиками “первооткрывателем кино будущего”. Действие фильма происходит в виртуальном мире с виртуальными персонажами без участия реальных актеров (ну не совсем “без участия”, озвучивать героев компьютеры пока не научились – прим. ред.).

События развиваются в далеком 2065 году. Без инопланетян, военных конфликтов, межпланетного хаоса и многого другого не обошлись.

Одним из создателей революционной ленты выступил продюсер одноименной видеоигры Хиронобу Сакагучи. А великолепная компьютерная анимация обусловила ее стоимость в 145 миллионов долларов.

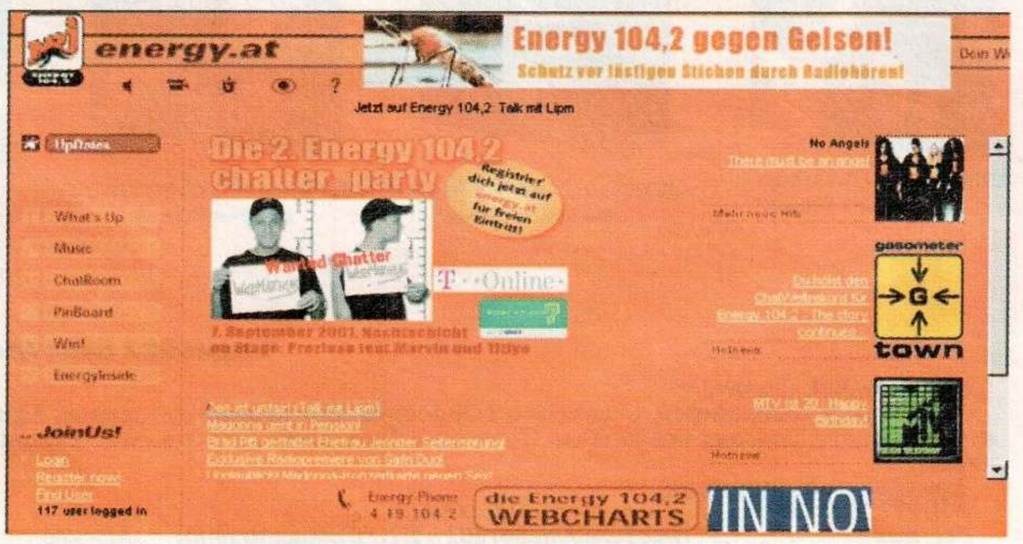
Ознакомиться с рекламным видео-роликом в формате можно на сайте http://www.finalfantasy.com.

Донимают комары? Вам поможет Интернет!

Австрийская музыкальная радиостанция “Energy 104,2” решила избавить своих слушателей от маленькой, но очень назойливой проблемы – противно жужжащих и больно кусающихся комаров - и тем самым помочь сконцентрироваться на передаваемой музыке. Выполнить эту непростую задачу им удалось с включением в свои трансляции звукового сигнала, отпугивающего комаров.

Образец этого уникального сигнала в формате Real Audio и весом в 1 мегабайт можно скачать с сайта радиостанции по адресу http://www.energy.at/real/Gelsenton.rm и в бесконечном варианте воспроизводить на компьютере через звуковую карту и колонки. По утверждению очевидцев, даже при небольшой громкости комары, а если точнее, комарихи, не будут к вам приближаться.

Заинтересовавшись, в чем же все-таки секрет спасительного действия сигнала, мы выяснили следующее. Репеллентный сигнал представляет собой тонкий писк с частотой 12,3 КГц, лежащий на грани слышимости большинства людей. Именно такой писк издают самцы комаров для привлечения неоплодотворенных самок. После оплодотворения этот звук воздействует на самок самым негативным образом и лишь отпугивает их. А кровь, как известно науке, пьют лишь оплодотворенные самки. Таким образом, самка, заслышав зов неудовлетворенного самца, поспешает скрыться от него подальше, тем самым избавляя вас от противных укусов и раздражения на коже.



E-mail от инопланетянина – что может быть проще?

Находчивый профессор университета в Торонто Эллен Тауф опубликовал на своем сайте WelcomeETI (http://members.aol.com/WelcomeETI) обращение к представителям внеземных цивилизаций с призывом войти с ним в контакт, прислав ему письмо по электронной почте.

"Если вы родились в каком-нибудь другом месте Вселенной, - обращается профессор к внеземному разуму, - мы приглашаем вас сюда. Мы с энтузиазмом смотрим на будущее возможного диалога...

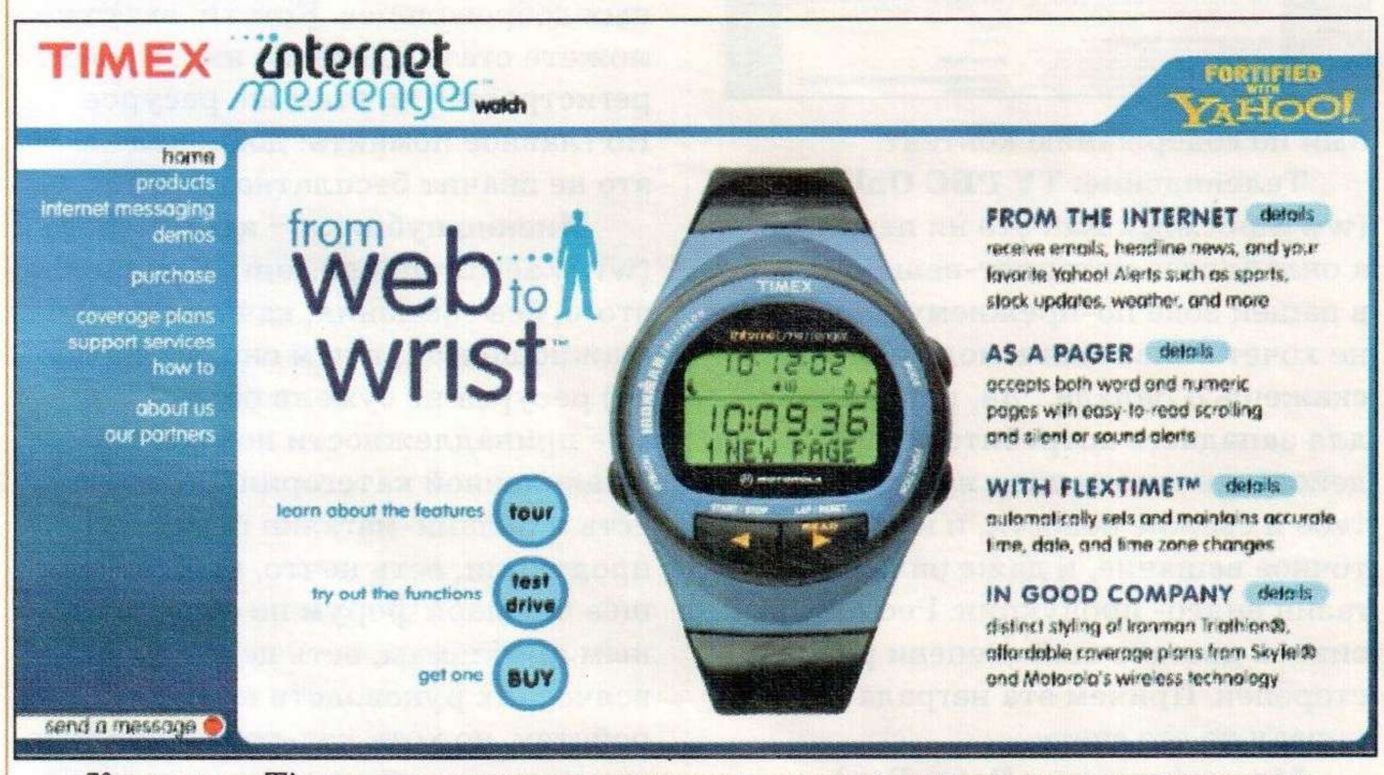
Мы надеемся, что вы поговорите с нами о науке, обществе и философии. О Вселенной. О вашей и нашей культуре. О самых важных вопросах. В добавление к этому, мы с радостью примем от вас любые советы о том, как нам следует поступать в конфликтных ситуациях, как сделать так, чтобы следующим поколениям жилось еще лучше, и обо всем важном, что происходит или может произойти".

На случай, если среди вас окажется самый настоящий инопланетянин, но в силу ваших скромных способностей вы еще не успели освоить английский язык, публикуем контактную информацию причудливого профессора: WelcomeETI@aol.com, факс 1-416-444-5538, телефон 1-416-444-3135, спросить Эллена. ;)

Пентагон переходит в зону .mil

Министерством обороны США было принято решение перебросить свои сайты для публичного доступа в зону .mil. Так что постоянным посетителям этого увлекательного и познавательного ресурса прошу иметь в виду его новый адрес – www.defenselinks.mil.

Новые модели наручных часов с доступом к электронной почте уже в продаже



Компания Timex выпустила в продажу первую партию наручных часов с доступом в Интернет. Новинка была представлена широкой публике еще в прошлом году, однако до массового производства доросла только в этом.

Разработанные совместно с компанией Motorola, новые часы позиционируются как средство получения небольших текстовых сообщений из Глобальной Сети, в связи с чем имеют название Internet Messenger watch. Помимо текстовых сообщений, часы способны принимать электронную почту, новости, информацию о погоде, спорте, расписания авиарейсов, гороскопы и т.д. Полезной функцией отмечена автоматическая коррекция времени по специальным онлайновым службам. Вся поставляемая информация обеспечивается интернет-порталом "Yahoo!".

Часы способны воспринимать и хранить в памяти до 16 сообщений общим объемом 1350 знаков. Текстовую информацию, не превышающую по объему 100 знаков, можно прокручивать специальным колесиком. Единственный их минус – односторонность, т.е. вы имеете возможность только принимать информацию, а функции отправления механизм пока лишен. Ну и традиционно о стоимости: месячный эккаунт с подключением к Сети обойдется в 10 долларов, сами часы – еще в 119 долларов США.

Пьяный Лев

в 10 метрах
от станции метро
"Октябрьское поле"
ул. Маршала Бирюзова, 17
т. 194-3206
АУДИО-ВИДЕО
PC GAMES
Лицензионный товар - по пиратским ценам
Предъявителю сего отрывного купона предоставляется СКИДКА в 5%

Пьяный Лев

Отчет по раздаче ежегодных слонов на Webby Awards 2001

Ежегодная церемония вручения премии Webby Awards, прошедшая в этом году в Сан-Франциско пятый по счету раз, пользуется немалой популярностью среди пользователей сети Интернет, за что и получила статус интернет-аналога премии "Оскар". Присуждение премии осуществляется Международной академией искусств и наук (International Academy of Digital Arts & Sciences) за лучшие интернет-проекты.

В этом году на награды претендовали 135 номинантов в 27 категориях (по 5 в каждой). Помимо общего мнения жюри, в награждении учитывались также результаты свободных голосований, в которых в этот раз приняли участие около 200 тысяч пользователей. Победитель в каждой категории определялся согласно следующим критериям: содержание, структура и навигационные функции, визуальное оформление, функциональность, интерактивность, общее впечатление. Что примечательно, в 6 номинациях мнение пользователей и жюри совпало. Это случилось в следующих категориях.

Онлайновые сообщества: craiglist.com. Какие-либо особые комментарии здесь излишни по той причине, что система удобна, действительно практична, но вот на оформление разработчики предпочли не тратить много времени (этим, собственно, не выделялись и остальные номинанты в этой категории).

Образование: NationalGeographic.com. Живописные низменности и высоты, речные угодья и снежные холмы, золотисто-песчаные пустыни и хвойные степи – все многообразие земных красот умелыми руками разработчиков было собрано в один красивый познавательный географический ресурс.

Фильм: Requiem For A Dream (www.requiemforadream.com). Красивый сайт с использованием Flash-мувиков, посвященный одноименной киноленте, – достойный победитель в своей категории. Ресурс будет полезен всем кинолюбителям, не оставшимся равнодушными после просмотра завораживающего фильма.

Юмор: The Onion (www.theonion.com). Допускаю, что данный ресурс способен развеселить любого среднестатистического гражданина Соединенных Штатов. Острый зубок авторов не щадит никого, начиная с американских поп-артистов (Backstreet Boys, N Sync, Britney Spears etc) и заканчивая американскими же президентами (George Bush & Co). Обращая внимания на арт-оформление ресурса, нельзя не похвалить его создателей: общие "луковые" тона и оформление разделов максимально комфортны и в целом даже способны представить серьезным совершенно противоположный по содержанию контент.

Телевидение: TV PBC Online (www.pbc.org). Как это ни печально, а онлайновое интернет-вещание в нашей зоне по-прежнему упорно не хочет вливаться в моду, чего не скажешь о Западе... Да, наверное, для западного потребителя PBC - действительно ценная находка: здесь тебе и свежие новости, и круглосуточное вещание, и даже онлайн-магазин видео- продукции. Ресурс красив и в достаточной степени разносторонен. Причем эта награда не первая на его счету.

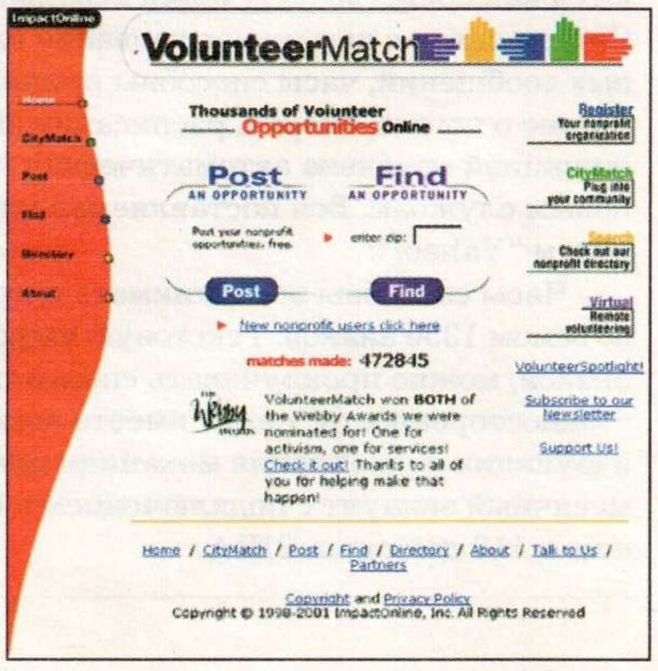
Мистификации: Peter Pan's Home Page (www.pixyland.org/peterpan). Сдается мне, жюри и уважаемая публика решили одинаково пошутить, избрав из пятерых номинантов самый безынтересный, неувлекательный и безмистификационный, совершенно зеленый во всех смыслах слова ресурс. Мистификацией, скорее, стал факт победы этого ресурса, нежели его содержание – автор (счастливый обладатель прически "под глиняный горшочек"), со скрипом влезший в детский костюм Питера Пэна, твердящий на своих страницах о сходстве со сказочным героем.

Далее, как и следовало ожидать, мнение жюри и пользователей разошлись.

Благотворительность

Мнение жюри – **VolunteerMatch (www.volunteermatch.org).** Сервер некоммерческой организации Impact Online, с 1994 года активно инвестирующей разработки интересных общественных ресурсов в сети Интернет, представляет нам свой проект, посвященный поиску добровольцев во всех отраслях специализации. Скажем, вам срочно понадобился специалист в области адвокатуры и прав человека, вы заходите на сайт, далее следуете в раздел Find и указываете: zip-код вашего города (по-русски этот термин звучит как почтовый индекс); расстояние, на которое вы готовы пропутешествовать, дабы воспользоваться услугами добровольца; срок, на который вам необходима его помощь; суть вашей проблемы и категорию специализации. После проделанной операции система выдаст список заявленных добровольцев. Кстати, вы тоже можете стать одним из них, пройдя регистрацию на этом же ресурсе. Но главное помнить: добровольно – это не значит бесплатно.

Мнение публики – **act for change (www.actforchange.com).** 6 разделов этого, без сомнения, качественного (важно понять, в чем оно заключается) ресурса не сумели объяснить мне принадлежности номинанта к заявленной категории. Да, здесь есть и онлайн-магазин печатной продукции, есть нечто, напоминающее большой форум по общественным проблемам, есть целая куча всяческих руководств по трудоустройству, но хоть как-то сопоставить эти позитивные моменты с названием категории у меня, увы, не получилось. Быть может, получится у вас?



Искусство

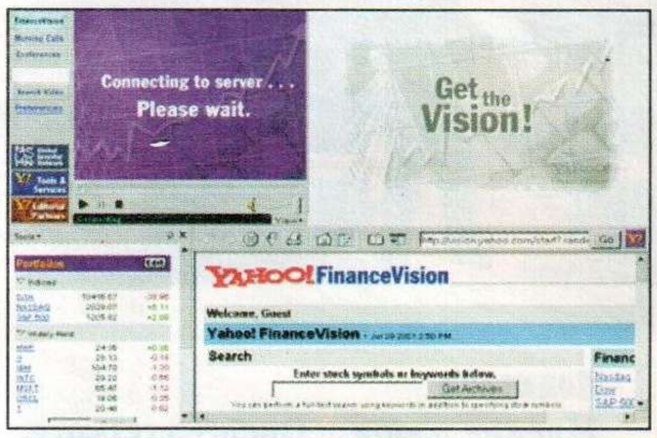
Мнение жюри – **Young-Hae Chang Heavy Industries (www.yhchang.com).** Совершенно неординарный подход к современному сайтостроительству. Удобство и информативность гарантировать не берусь, да и вообще у меня до сих пор не выходит из головы: чем мог так привлечь внимание жюри этот абсолютно беспристрастный и не емкий в работе ресурс? А, может, в простоте все и дело?

Мнение публики – не определено.

Широкополосность

Мнение жюри – **Heavy (www.heavy.com).** В целом – отличный онлайновый помощник деловому человеку. Утомляет лишь назойливая система регистрации.

Мнение публики – Yahoo! Finance Vision (financevision.yahoo.com). Что ни говори, а компания Yahoo умеет не только отлично организовывать удобную и качественную интернет-торговлю, изготавливать средства онлайнового общения и скорейшими темпами поставлять свежие новости, ей под силу даже организация самого настоящего финансового онлайн-офиса. На Finance Vision можно не только почитать свежие новости из мира коммерции, просмотреть интересующие вас котировки и поискать любую информацию, здесь также с легкостью можно провести деловую конференцию и пообщаться с коллегами по бизнесу. Широкополосность – на лицо.



Коммерция

Мнение жюри – **Travelocity.com.** Этот ресурс с видимой комфортностью поможет вам и вашим близким спланировать путешествие в экзотические места земного шара, исходя из ваших финансов и предпочтений. Водные круизы, путешествия на автомобиле, поезде и авиарейсами, размещение в лучших гостиницах и кемпингах, пятиразовое питание и ужины при свечах - все к услугам пользователя. И один лишь маленький нюанс – дырявые карманы посетителя к оплате не принимаются.

Мнение публики – **CafePress.com.** Достаточно удачная коммерческая база по торговым операциям с товарами спортивных линий. Предназначение этого сайта двойственно: компания занимается изготовлением и продажей новых спортивных моделей одежды (преимущественно – футболки) и предлагает пользователям изготовление товара по индивидуальному дизайну (лого, качественные рисунки), от каждой проданной футболки с вашим лого вы получаете определенный процент прибыли. Всем, у кого обнаружился художественный талант и желание на нем подзаработать, предлагаю попробовать.

Мода

Мнение жюри – **Hint Fashion Magazine (www.hintmag.com).** Даже такому сомнительному эстету, как я, этот модный ресурс очень понравился. "Легкий" и красиво оформленный сайт, выдержанный в приятных тонах, мастерски освещает все события в мире шоу-бизнеса, регулярно следит за презентациями коллекций и ресторанов и т.д. и т.п., но все бы это выглядело вполне обыденным и вполне стандартным для журнала мод, если бы не талантливые работы штатных фотографов, украшающие все публикации издания.

Мнение публики – HOTorNOT (www.hotornot.com). Раз уж вы спросили мое мнение, я отвечу прямо: это есть совершенно глупый и безнадежный по своей сути ресурс, призванный завышать или наоборот занижать самооценку недоразвитых тинейджеров. А процесс заключается в следующем: от всех желающих, к коим вы вполне можете себя причислить, на сайт транспортируются качественные (и иногда не очень) фотографии. Далее посетителю предоставляется возможность почувствовать себя в роли эксперта: нужно поставить изображению оценку по десятибалльной шкале с двумя границами – HOT и NOT (дословно – "возбуждает или нет"). Поиздеваться, конечно, можно, однако меня даже сам этот процесс ничуть не возбуждает. Самые заядлые фанаты имеют возможность тут же приобрести фирменную футболку – в общем, кругом бизнес.

Финансы

Мнение жюри – **Yahoo! Finance (finance.yahoo.com).** Еще одна заслуженная победа на счету действительно качественного и действительно грамотного сервиса. Мои поздравления.

Мнение публики – **Motley Fool (www.fool.com).** "Be our 4 Millionth Fool, register to Win $5000!" - таким оригинальным образом создатели ресурса пытаются завлечь на свой сервер новых посетителей. И им это удается! Интересно, почему? Потому что сервис весьма удобен? Здесь тебе и ежедневный обзор финансовых газет, и радио, и онлайн-центр по трудоустройству, и профессиональные советы по приращению капитала и много-много чего еще. А может, все дело в магической приставке Fool, присутствующей во всех разделах этого веселого сайта?

Игрушки

Мнение жюри – 3d Groove (www.3dgroove.com). Тот самый сайт, где можно без особого труда найти своего фаворита среди множества представленных игрушек и провести за ним свободное время. Это если формально, а если неформально – каждый раз вам придется "перепрыгивать" на сайт Shockwave.Com, кладовую онлайн-развлечений, о которой мы как-то раз уже писали.

Мнение публики – IGN (www.ign.com). Если говорить серьезно, тогда это не слишком компьютерный ресурс. Его основная специализация – обзор всех игровых новинок на всех имеющихся игровых платформах. Здесь и SonyPlaystation2, и Dreamcast, и Nintendo 64, и даже DVD, ну и PC "до кучи". А отсюда можно сделать только один удручающий вывод – дискриминации компьютерных игр быть.

Правительство + закон

Мнение жюри – **Nolo Self-Help Law Center (www.nolo.com).** Малый бизнес и большой бизнес, интернет-законы и секреты честной торговли, варианты возможных взаимоотношений с соседями и их домашними животными, женитьба и совместное проживание, иммиграция и зеленая карта, судебные процессы и посредничество – ко всему найдется квалифицированный подход и профессиональ-

ная консультация на Nolo Self-Help Law Center.

Мнение публики – **YourCongress.com.** Ресурс дарует вам шанс вникнуть во все нюансы предвыборной гонки по американским стандартам. Используйте его!

Здоровье

Мнение жюри – **Planned Parenthood Golden Gate (www.ppgg.org)**. Еще в 1929 году данная родительская организация приняла на себя следующие обязательства: обеспечивать доступное и высококачественное здравоохранение, просвещать молодежь в вопросах пола, защищать женское право выбора. Все, что вы сможете обнаружить на данном сайте, имеет непосредственное отношение к вышеуказанным целям.

Мнение публики – ThriveOnline (www.thriveonline.com). Красивый сайт да еще и полезный для общественного здравоохранения – заслуженный обладатель приза зрительских симпатий.

Дети

Мнение жюри – Fact Monster (www.factmonster.com). Ресурс взял на себя обязательства по выполнению трех самых непростых задач в отношении американской молодежи: развлечение, просвещение и воспитание патриотических чувств. Но ужаснее всего то, что ему даже удается это.

Мнение публики – AfriCam (www.africam.com). Редчайшая возможность понаблюдать за слоном, львом, белым медведем и прочими дикими животными в их естественной среде и реальном времени, не вставая из любимого кресла перед компьютером. Благодаря использованию "живых" камер AfriCam поможет перенестись в мир живой природы. Не стоит обращать внимания на официальное название номинации – этот ресурс будет одинаково полезен как детям, так и вполне взрослым людям.

Воспроизводство

Мнение жюри – **Campaign for our Children (www.cfoc.org)**. Своей целью сайт "Кампании для наших Детей" считает массовое просвещение, что должно способствовать взаимно ответственным сексуальным отношениям среди подрастающего поколения и росту осведомленности в вопросах здоровья.

Мнение публики – The Knot (www.theknot.com). Наиболее исчерпывающий ресурс для молодых пар, находящихся в поиске информации об услугах для комфортной организации свадьбы и совместного проживания в будущем. Типичная американская парочка сможет подыскать здесь буквально все, от консультаций психологов до необходимых товаров в онлайн-магазине.

Музыка

Мнение жюри – **sputnik7 (www.sputnik7.com). sputnik7** представляет собой широковещательную сеть, дающую каждому пользователю россыпи независимой музыки, видео и аниме, базирующиеся на диалоговых видео- и аудио-станциях, работающих как в онлайн непосредственно, так и доступных для загрузки на жесткий диск пользователя.

Мнение публики – **Live365.com. Данный сайт** - сообщество сотен частных радиостанций с качественной музыкой на все вкусы. Вы имеете возможность как удариться в поиски своих фаворитов, так и создать собственное радио, и все это, к нашему большому счастью, абсолютно бесплатно.

Новости

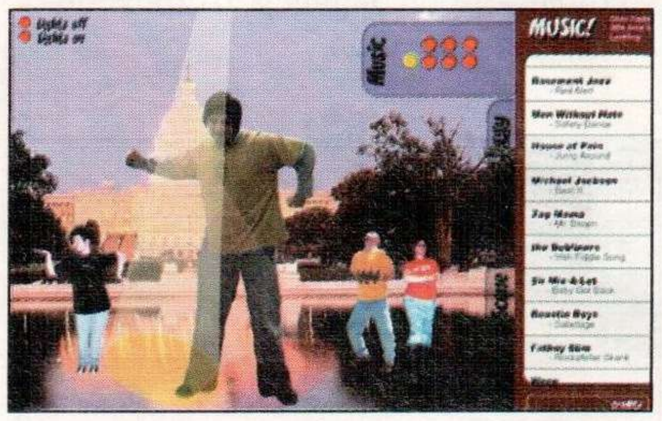
Мнение жюри – **[Inside] (www.inside.com)**. Аполитичный "толстый" новостной ресурс, специализирующийся по новостям в таких категориях, как видео-продукция, телевидение, печатные издания, спорт и развлечения.

Мнение публики – CNN (www.cnn.com). Онлайновая версия телевизионного монстра, вещающего на большей части территории Европы на 5 различных языках.

Персональный веб-сайт

Мнение жюри – **Dancing Paul (www.dancingpaul.com).** На сайте собрана наиболее популярная танцевальная музыка, но победить ресурсу в этой номинации, поверьте, помогла вовсе не она, а забавный флеш-мувик, расположенный на стартовой странице. Дождитесь полной его загрузки и вы сможете не только выбирать музыку, под которую будет с радостью отплясывать главный герой, но и управлять его движениями, создавать фон, включать-выключать освещение и подбирать ему партнеров.

Мнение публики – **LiveJournal (www.livejournal.com).** Центр по раздаче бесплатных онлайн-дневников пользуется огромной популярностью у четверти миллиона пользователей, а уж сколько человек отваживается на регулярные ознакомления с публикуемым материалом – и представить сложно. Кстати, незадолго до начала Webby Awards 2001 эта служба помогла предотвратить реальное самоубийство, и эта история получила широкую огласку. Вот такие вот страсти.



Политика

Мнение жюри – **OpenSecrets.org.** Американский "партизанский" центр научно-исследовательской группы, располагающейся в городе Вашингтоне, призван прослеживать денежные операции в политике, их влияние на выборы. Основная работа центра направлена на повышение уровня знаний о политических играх у избирателя и формирование более "отзывчивого" правительства.

Мнение публики – **CNN.com – AllPolitics (www.cnn.com/allpolitics).** Всего лишь один из 15 разделов крупнейшего информационного ресурса. Последние новости, эксклюзивный репортажи и интервью, обзор событий – в целом, стандартный набор разделов для сервиса CNN.

Издания и частные журналы

Мнение жюри – **Plastic (www.plastic.com).** В общих чертах ресурс представляет из себя не что иное, как место для сотрудничества между умными веб-читателями и умными веб-редакторами, где можно предложить и обсудить наиболее интересные новости, мнения, слухи и анекдоты. Основные секции сайта заполняются редакторами из таких достаточно популярных американских изданий, как SPIN, Modern Humorist, the New Republic Online и проч.

Мнение публики – **Nerve (www.nerve.com).** Весьма откровенный взрослый ресурс, не рекомендуемый лицам, не достигшим... По словам создателей, "Нерв" существует по той причине, что секс является красивой и нелепой, в высшей степени забавной, врожденной травмой. А его содержание – есть лишь жесткое и, тем не менее, реальное подтверждение сделанного заявления.

Радио

Мнение жюри – **BBC World Service (www.bbc.co.uk/worldservice).** Вещание на 43 языках мира (в т.ч. на русском) 24 часа в сутки и 7 дней в неделю не могло не сыграть решающей роли в борьбе за победу, равно как и перечень охватываемых сервисом тем – от политики и технологического прогресса до спортивной жизни.

Мнение публики – **Fresh Air (search.npr.org/freshair).** Радиосеть Fresh Air охватывает более 294 национальных радиостанций и славится своим исполнительным продюсером - талантливым и знаменитым журналистом Терри Грос.

Наука

Мнение жюри – **Plus Magazine (plus.maths.org).** Если вы заядлый математик или просто любознательный человек, которого время от времени тревожат мысли типа "насколько продолжителен Млечный Путь?" и "насколько успешно развивается геометрическая наука в Африке?", то этот ресурс, без сомнения, создан именно для вас!

Мнение публики – Molecular Expressions (www.micro.magnet.fsu.edu/index.html). Вы мечтали поразглядывать маленькую капельку пива под микроскопом, но у вас не доставало не только того самого прибора, но и выдержки? Тогда этот ресурс для вас. Большая коллекция самых удивительных вещей в молекулярном виде – единственное назначение этого сайта.

Сервисы

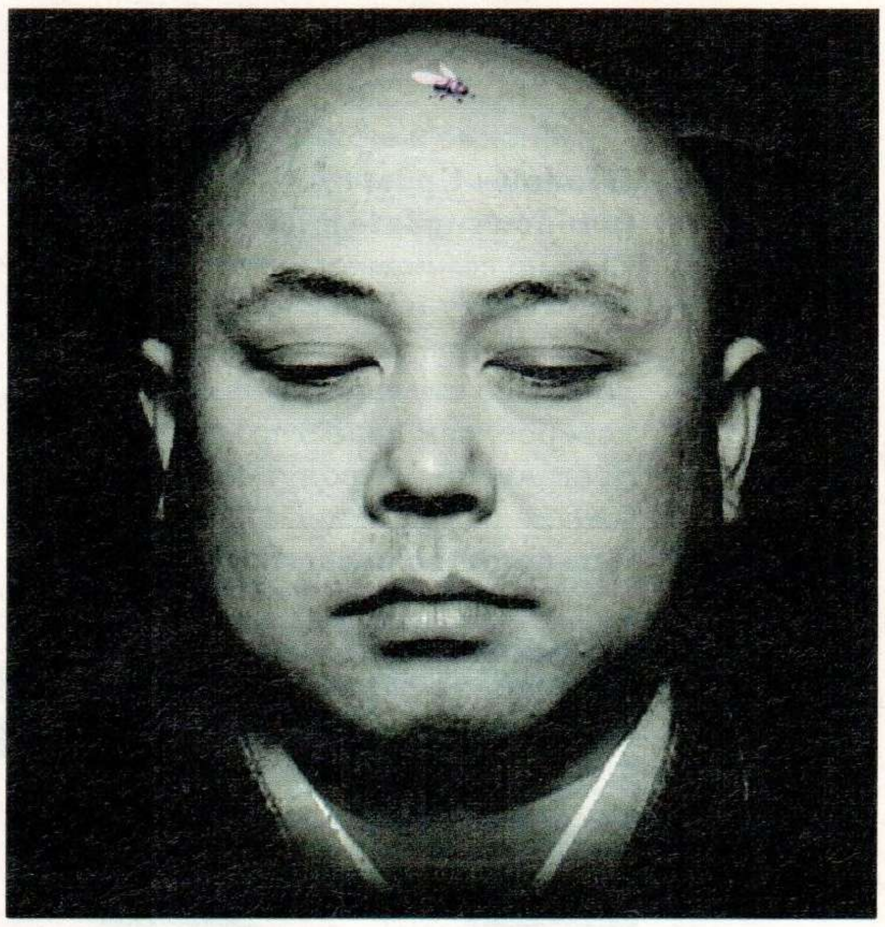
Мнение жюри – **VolunteerMatch (www.volunteermatch.org).** Вот здесь я возражать не стану: "Сервисы" именно та категория, в которой мог и, по всей видимости, вырвался на первую строку этот одновременно сервисный и благотворительный ресурс.

Мнение публики – **LiveJournal (www.livejournal.com).** Еще одна победа на счету этого занятного ресурса. А как, должно быть, радуются его разработчики...

Духовность\спиритизм

Мнение жюри – **Zen (www.do-not-zzz.com).** Наверняка, кому-то из вас этот ресурс покажется вполне серьезным, однако передо мною он предстал несколько в ином обличии. Ресурс пытается навязчиво пропагандировать буддизм как единственную значимую религию (где-то я это уже слышал?). Сам сайт построен на флеш-технологиях и в дизайнерском отношении безупречен. Посещение его сравнимо с перелистыванием мрачной книги, текст которой пытается донести до нас все прелести медитативного состояния и погрузить в него наш разум и тело. Так, к примеру, знакомясь с содержанием, я открыл для себя удивительные факты: оказывается, медитацией удобно заниматься в ванной и перед компьютером, но все же момент наибольшего удовлетворения от процесса достигается при восседании на унитазе. Занятно, конечно, но попробовать процесс в действии я все-таки пока не осмелился, быть может, потому, что предпочитаю прямое назначение санитарно-технических изделий.

Мнение публики – **Kids 4 Truth (www.kids4truth.com)**. Целевую аудиторию этого доброго ресурса преимущественно составляют детки в возрасте 7-13 лет. А создатели пытаются донести до них такие испокон веков спорные вопросы, как правильное толкование Библии, значение и содержание термина "Бог", и объяснить те слова, значения которых так часто забывается нашим обществом, – семья, друзья, истина.



Спорт

Мнение жюри – **Swell (www.swell.com).** В онлайновом журнале и магазине на одной территории отдается предпочтение водным видам спорта и их экипировке. Полезные материалы здесь найдут не только те, кто уже владеет водной доской и парусом, но и те, кто еще только учится или имеет намерения.

Мнение публики – **ESPN (espn.go.com).** Ресурс о всех существующих видах спорта. Бокс, легкая

атлетика, футбол, баскетбол, теннис, конные бега, регби, обзор крупнейших мировых чемпионатов, эксклюзивные интервью, информация об известных спортивных личностях и живых идолах – весь "наземный" спорт по одному адресу.

Техническое достижение

Мнение жюри – **MicroSoft Windows Update (windowsupdate.microsoft.com).** Сильно сомневаюсь, что победу этому ресурсу принесло его удачное оформление (хотя оно, признаюсь, довольно стильно), а не содержание, которое, как известно, является программным продуктом, коему уже не раз перемывали косточки большинство известных мне компьютерных изданий планеты. Из этого следует, что сказать о нем (ресурсе) я могу лишь одно: этот тот редкий случай, когда программный продукт помог своему онлайновому представителю обрести посещаемость и славу, а заодно и пальмовую ветвь.

Мнение публики – **не определено.**

Путешествие

Мнение жюри – **Expedia (www.expedia.com).** Аналог выше рассматриваемого travelocity.com, одним из преимуществ которого является возможность поиска нужного вам рейса как по дате, так и по удобному для вас времени суток.

Мнение публики – **Frommers.com.** Одно из мест, где можно ознакомиться с рекомендациями путешественников и спланировать свой отпуск.

Лучшая реализация

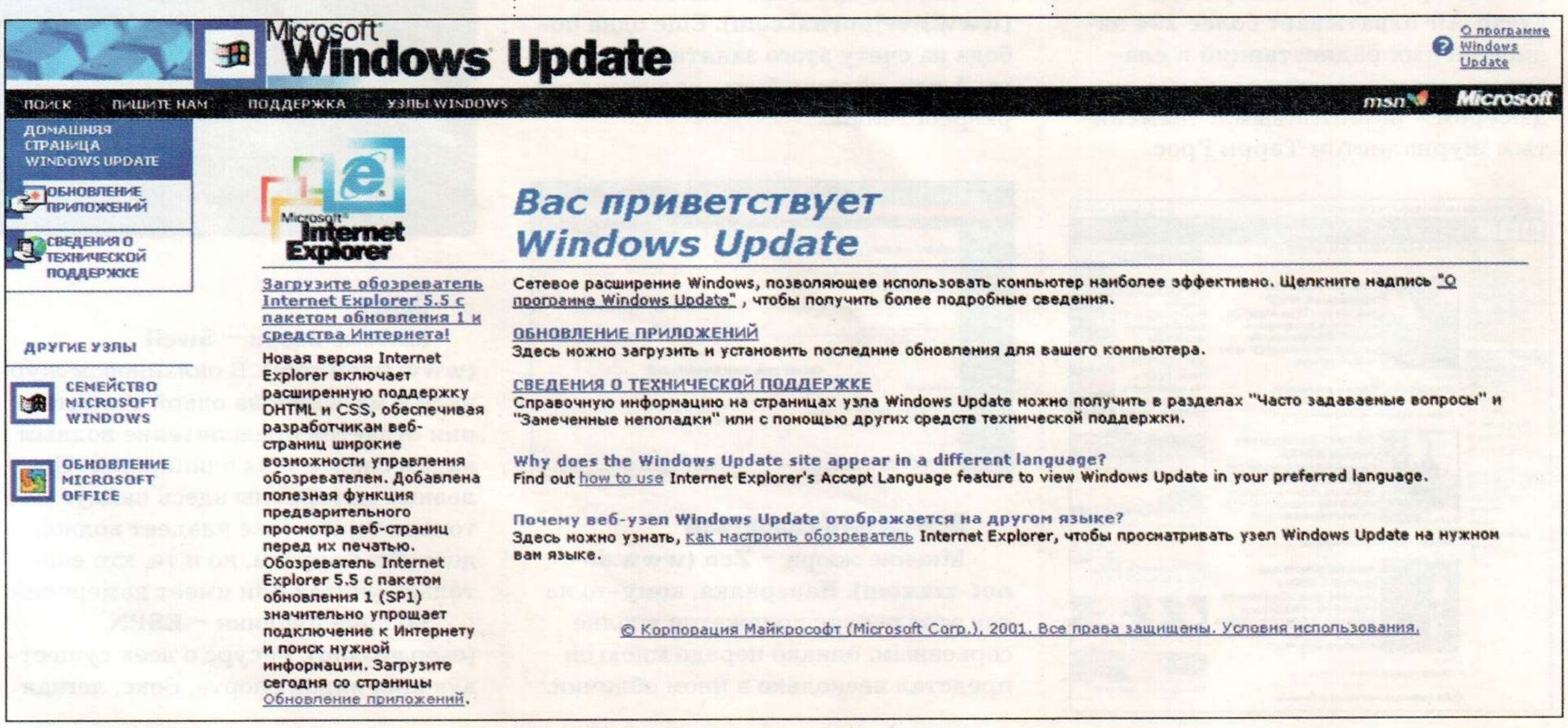
Мнение жюри – **Google (www.google.com).** Сия поисковая система в начале этого года была удостоена и российской интернет-премии РОТОР-2001, присуждаемой Содружеством онлайновых периодических изданий "ЕЖЕ". А что может сказать критик о ресурсе, дважды одержавшем победу на крупнейших веб-церемониях? Судьи, я думаю, ему не льстят.

Мнение публики – **не определено.**

Церемония без задоринки (как минимум, небольшого безобразия) – не церемония. Поэтому маленькому скандальчику место все-таки нашлось. Недовольство общественности в этом году вызвал список номинантов, опубликованный еще в апреле этого года. Среди претендентов на победу не было ни одного не англоязычного ресурса и большинство из них принадлежит американцам. В положении, когда большая часть пользователей проживает вне пределов Соединенных Штатов и предпочитают собственные ресурсы, такой выбор 350 академиков, среди которых Фрэнсис Форд Коппола, Дэвид Боуи, Эстер Дайсон, Ларри Элисон, Бьорк, автор известного мультсериала "Семья Симпсонов" Мэт Гренинг и другие звезды искусства и бизнеса, критики называли, по меньшей мере, странным.

Примечателен факт, что на церемонии вручения наград слова благодарности прозвучали также и на русском языке, несмотря на полное отсутствие русскоязычных проектов среди номинантов. Так выступил представитель British Broadcasting Corporation (напомню, что русскоязычная онлайновая служба BBC была открыта в этом году).

Как это ни печально, но кризис, разразившийся в Интернете, не щадит никого, даже номинантов и победителей Webby Awards. Так, например, по словам учредительницы Webby Awards Тифани Шлейн, пятая часть из прошлогодних 135 претендентов уже приказала долго жить. Что будет в следующем году, прогнозировать пока сложно. Таким образом, нам не остается ничего иного, как дожить до 2002. И мы это сделаем!



1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, www.1c.ru

ТРОПИКО

ТРЕБУЕТСЯ ДИКТАТОР

- Опыт работы от 3-х лет
- Желателен опыт геноцида
- Оплата сдельная

ФИРМА «1С»

Логрус

PopTop Software

TAKE 2 INTERACTIVE

GODGAMES Gathering of Developers

MILES SOUND SYSTEM

BINK VIDEO

Tropico, эмблема Tropico, PopTop и эмблема PopTop являются охраняемыми товарными знаками PopTop Software, Inc. Godgames и эмблема Godgames являются охраняемыми товарными знаками Gathering of Developers, Inc. Эмблема Take 2 и Take 2 Interactive Software являются охраняемыми товарными знаками Take 2 Interactive Software. Используется Miles Sound System. © RAD Game Tools, Inc, 1991-2001. Используется Bink Video. © RAD Game Tools, Inc, 1997-2001. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. © Take 2 Interactive Software, 2001. Все права защищены. Напечатано в России. Все права защищены. Перевод на русский язык и распространение русскоязычной версии по лицензии Take 2 Interactive Software, 2001. © Перевод на русский язык ООО «Логрус.РУ», 2001. Исключительное право на издание и распространение игры Tropico в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».

Игорь Бойко

Docking Station

Docking Station - полностью бесплатная игра, ее клиент выложен на прилагаемый к этому журналу диск

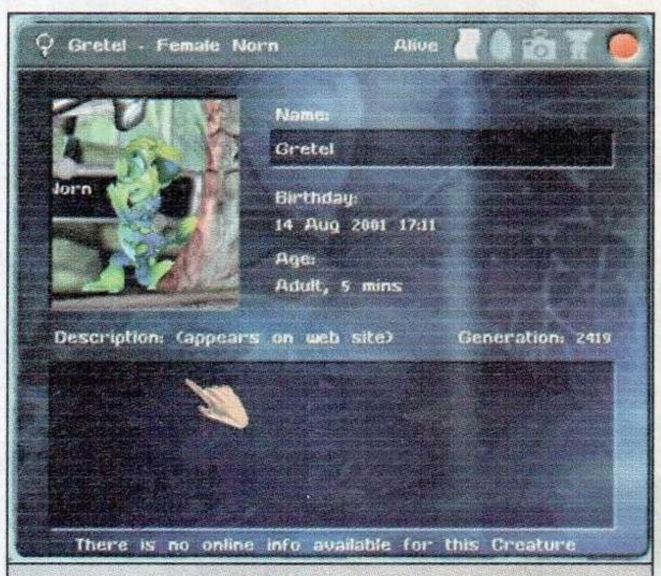
История норнов от древности до наших дней

Вначале было... Вначале была чистая наука. Еще в девяностых годах прошлого века компания Creature Lab начала проводить исследования по моделированию биологических систем. С самого начала ученые решили не изобретать самокаты, а пойти по пути, проторенному матерью-природой (которой, как-никак, понадобилось на вылавливание багов аж 3.7 миллиона лет). Поэтому за основу кибербытия были взяты три компонента (или, если хотите, биологических строительных блоков):

- химические реакции;
- мозги;
- гены внешности.

По сути, эти блоки похожи на элементы конструктора Lego, с помощью которых возможно создать в компьютере полноценные искусственные организмы. Причем все эти блоки обладают своего рода цифровой ДНК.

По мере продвижения исследований совершенствовались, причем опережающими темпами, компьютеры, на которых осуществлялось моделирование. В 1993 году с появлением 486 машин стало очевидно, что существует техническая возможность не только создать виртуальных "живых" животных, но и поселить их в виртуальной же интерактивной среде обитания. Внешний облик существ был задуман как некая смесь малого человеческого дитяти, кошки и собаки. Так в 1996 году в наш мир пришли норны. Успех Creatures был потрясающим.



Пятиминутная взрослая Gretel

Анатомия жизни

Норны обладают виртуальной ДНК, благодаря которой они могут получать и передавать по наследству черты предков. Существа также снабжены нейронной сетью, которая лежит в основе их общения с внешним миром, а также элементарной способностью к языкам, с помощью которой они могут обмениваться информацией друг с другом и с пользователем.

В отличие от человека, у которого около 100 тысяч генов, у норнов их "всего" 771, почти половина в этом комплекте отвечает за внешний вид и ужимки. Остальные соответствуют биохимии, органам и структурам мозга.

В биохимии норнов принимает участие 213 химикалий, концентрация которых в организме все время меняется. Для поддержания жизненных сил существам нужно питаться, причем питание должно быть сбалансированным: в меню желательно присутствие продуктов, богатых крахмалом, жирами и протеинами. В процессе пищеварения протеин разлагается на аминокислоты, крахмал преобразуется в глюкозу, а из жиров получаются жирные кислоты. В достаточно большой степени биохимическая модель норнов и млекопитающих совпадают.

Мозг норна, содержащий почти тысячу взаимосвязанных нейронов, десять раз в секунду подвергается возмущениям, поступающим от внешних сенсоров. При этом каждый из нейронов претерпевает определенное изменение. Типичный цикл работы мозга содержит три стадии. На первой норн решает, каким из окружающих предметов, заявляющих о себе посредством движений и звуков, уделить внимание. После этого норн выбирает концепцию поведения (на уровне "голод-пища") в зависимости от уровня его потребностей. На третьем этапе зверушка определяет, какое действие должно быть выполнено. Нужно отметить сложность этой, основанной на нейронах, системы. В любой момент времени параллельные сигналы от

Яйца ждут своей очереди, мир не может быть перенаселен

Розовая Benita... Ее у меня тут же выпросила одна подружка из Италии

В моем мире одновременно могут находиться восемнадцать существ

нейронов конкурируют друг с другом, поэтому часто возникает неопределенность ситуации, ее "размытость". Например, норн может сообщить вам, что он голоден, и сразу же уйти в сторону от пищи из-за боязни приближающегося врага.

Эмоциональная система существ выступает своего рода транслятором их биохимических нужд. Например, по мере того, как взрослеющая самочка норна становится способной к оплодотворению (повышение фертильности - сложный химический процесс, развитие которого Docking Station позволяет отследить по соответствующим графикам присутствия химикалий), у нее повышается потребность в сексе. Как справиться с новыми желаниями, ей подскажут инстинкт и эксперименты. После того, как она определится с выбором необходимых действий, скрипты и отвечающие за стимуляцию гены изменят состав химических компонент и снизят ее потребность.

Окружающая среда

Если у кого-то возникло желание грузиться еще глубже - отправляйтесь на сайт разработчиков и грузитесь, грузитесь... Для большинства же обычных юзеров потрясающая притягательность норнов связана вовсе не с наукой. Просто эти проказники такие умильные, трогательные, прикольные, такие асисяйные...

Выпуск Docking Station - логичный шаг в раскрутке успешной серии. Это полностью автономный довесок к Creatures 3 (кстати, скоро эта "сладкая парочка" сольется воедино в издании Creatures Internet Edition), в который можно баловаться и не будучи подключенным к Интернет. Находясь в "автономе", с его помощью можно организовать норнью ферму, а подключившись к Сети, еще и принять участие в жизни соответствующего сообщества игроков: обмениваться существами, чатиться, посылать друг другу почту и т.д. В DC сохранены все главные свойства основной игры, правда, здесь нет их извечных врагов - гренделей и эттинов.

DC состоит из нескольких помещений. В основной трехуровневой комнате (Meso Norn) норны проводят большую часть жизни. Здесь установлен хитрый инкубатор (ChiChi Norn), который позволит получить первенцев, всевозможные машины по производству разнообразной пищи, курсирующий между уровнями лифт, осиное гнездо, спиральная обучалка языкам и т.д. Через специальные двери-шлюзы можно перебраться в соседние отсеки: коридор (Capillata hub), коммуникационный центр (Comms Room), комнату эмиграции и иммиграции (почему-то обозванную Workshop'ом).

В любой момент можно получить о любом существе исчерпывающую информацию, часть данных выдает стандартная справочная система, а сведения о болезнях, наличии бактерий или токсинов доступны с помощью специального устройства Hover-Doc (этот прибор также позволяет оказывать медицинскую помощь и влиять на половую жизнь подопечных).

Полный асисяй

Наблюдая за норнами, время от времени замечаешь просто удивительные вещи.

Так однажды мне прислали самца пурпурного оттенка. После уничтожения появившихся с ним в эмиграционной камере багов (сначала их нужно определить с помощью дозы специального спрея, а потом и уничтожить с помощью другого газа), я впустил его в мой мирок. Оказалось - у этого норна отсутство-

вала шея! Сам он был весьма неуклюжим, каким-то согбенно-вытянутым, а его голова просто плавала в воздухе, не прикасаясь к плечам.

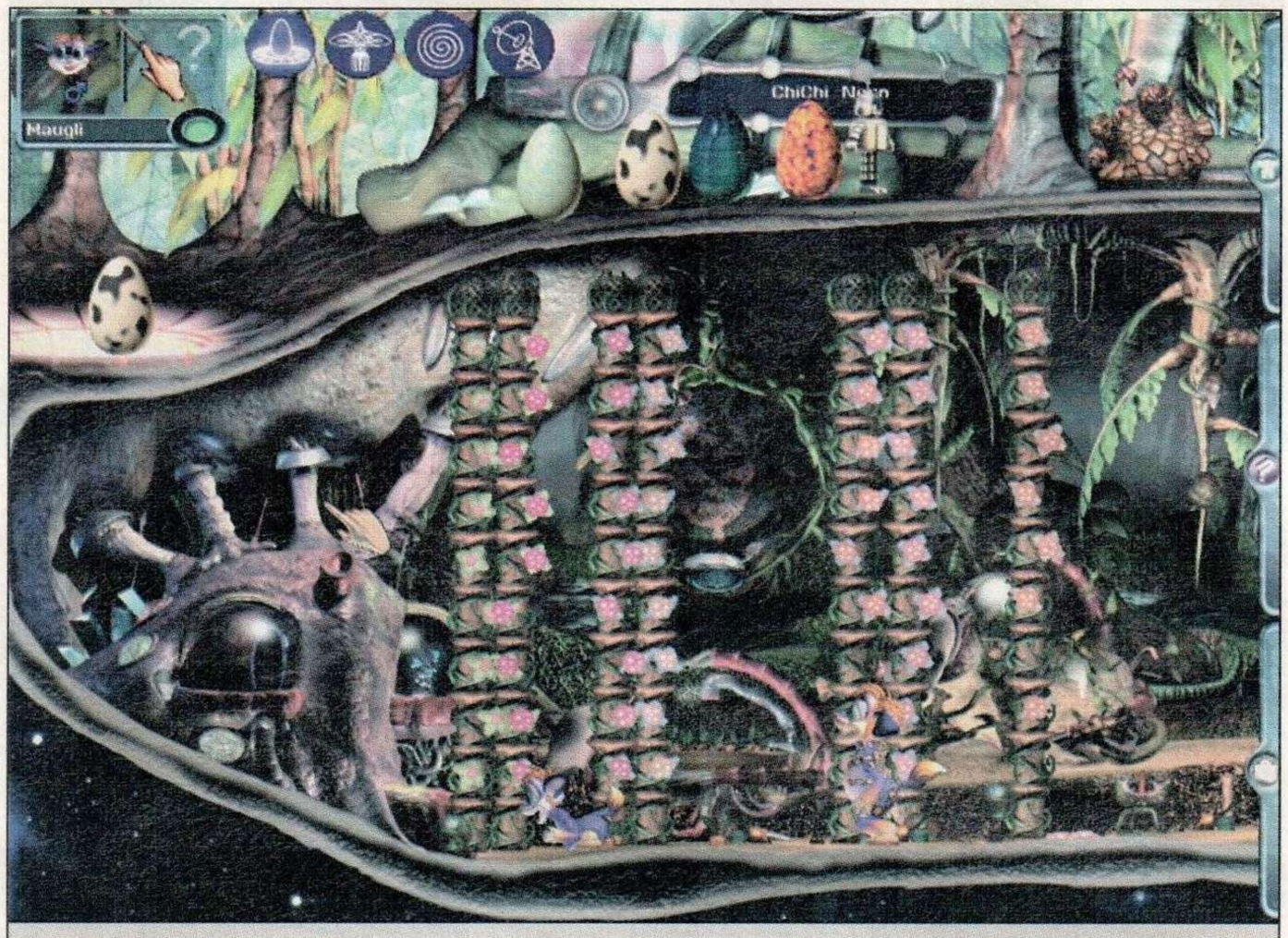
Другой появившийся извне норн был полностью синим, еще один - полностью розовым. Синий, правда, умудрился самостоятельно от меня удрать через Warp-портал, а потомки розового прямо сейчас резвятся в фоновом режиме, только из колонок доносится щебет их голосов.

Как правило, проходит достаточно длительное время (десятки минут), прежде чем норны начинают вести половую жизнь. Но одна самочка стала половозрелой в течение первой минуты (!), а уже на четвертой отложила первое яичко. Другой удивительный факт я наблюдал, когда одна дама зачала одновременно два яйца, коими и успешно разродилась через стандартное время.

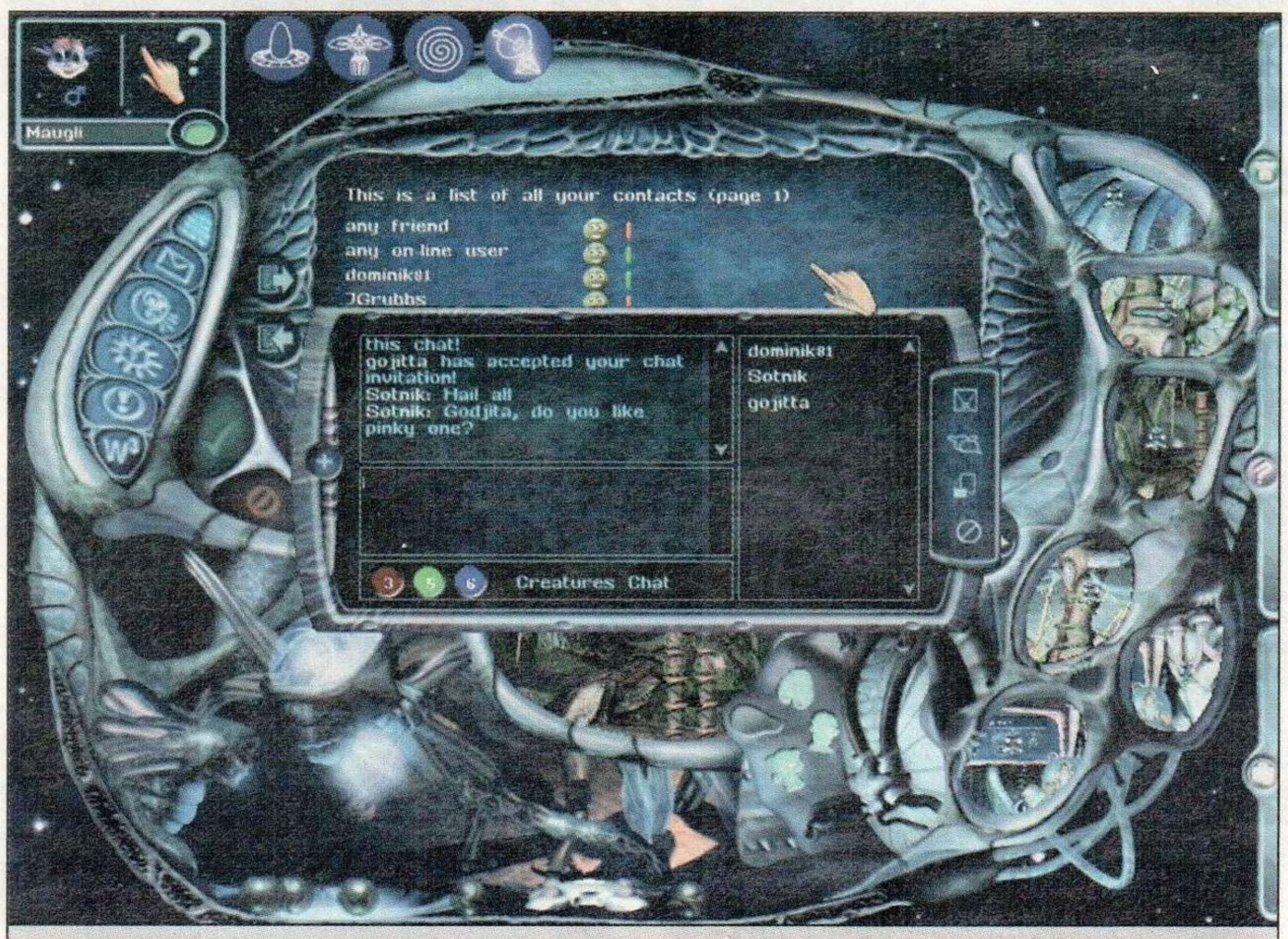
Еще одна история связана с самцом, присланным извне. Он оказался хромым, но хромал странным образом. Делал шаг одной ногой, потом - второй, затем - этой же ногой маленький шажок назад. Из таких циклов и состояло его перемещение. Причем даже в том случае, когда я его принудительно "прихватывал" правой клавишей мышки и направлял в нужную мне точку.

Изменения происходят в норнах постоянно, полностью стандартный зверек (если такой термин можно все же к ним применять) может вдруг изменить цвет. Я так и не собрался со временем и усердием для подробного экспериментирования. Ведь можно было бы посадить пару групп норнов на специальные рационы, скажем, на крахмал и лимоны.

Хотя... С одной стороны, любопытно, что получится. С другой - мне жаль моих норнов. Ведь с ними можно поиграть, научить их всяким штучкам (применению того же музыкального автомата), внимательно следить за их состоянием, добиваясь увеличения продолжительности жизни (рекорд моих подопечных в этом плане - около шести часов), заняться целенаправленной селекцией (организовать сексуальные подвиги отдельно взятых производителей)



Заросли фруктовых пальм. Со временем дерево рассыпается, а плоды становятся доступными для употребления. В правом верхнем углу - осиное гнездо. Ос нужно истребить, иначе в организмах норнов начнут накапливаться тяжелые металлы



Запрашиваю у итальянки, как ей понравилась моя Benita

и т.д. Иначе говоря, я не могу себя заставить относиться к ним, как к мясу, материалу для экспериментов. Я хочу выделывать с ними только то, что, по моему глубокому убеждению, пойдет им во благо (как минимум - не навредит).

То ли еще будет

Сейчас среди обитателей Meso Norn на моей машине живут представители 2418 поколения - верхушка грандиозной эволюционной цепочки. Если прикинуть, то для выведения таких потомков потребовалось порядка 50 суток непрерывной игры (по 24 часа в сутки, при условии наступления половой зрелости в возрасте получаса). Правда, как только я написал эти строки, родилась зеленоватая девочка Gretel (2419 поколение), которая получила статус взрослой на 5 минуте жизни. Все равно, родословная с таким количеством колен впечатляет.

Хотелось бы знать, что еще придет в голову создателям норнов. Не удивлюсь, если у существ появится своя церковь, баскетбол, школа. Не удивлюсь, если когда-нибудь мы станем свидетелями обратного эффекта, когда исследования жизни норнов непосредственно повлияют на науку о генетике человека.

Пусть будет так

Runaway

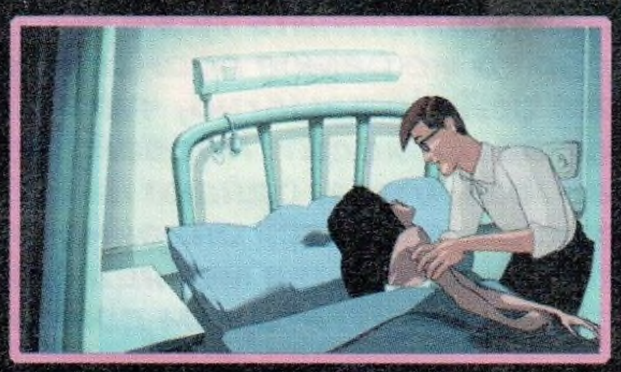
ДОРОЖНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Все начинается в самый неподходящий для студента Брайана момент, очень уж ему хотелось поступить в аспирантуру, только вот у мафии совсем другие планы на этот счет... Они готовы усеять трупами весь город, что бы вернуть себе то, что, как они считают, принадлежит им. Главная задача заключается в том, чтобы выяснить, что они ищут и почему они уверены в том, что у Брайана это есть.

Побег вместе с загадочной и очаровательной стриптизершей, что может быть более романтичным? Столько необычных людей вокруг, но, кто из них друзья, а кто пытается побыстрее прикончить , бедного студента? Разобраться в этом будет крайне сложно. Вас ждут головокружительные сюрпризы!

Коктейль из убийств, денег, загадок, амбиций, религиозных обычаев и полная чаша лжи. Непростое испытание даже для агента секретной службы....

- 3D мультипликационные персонажи. Впечатляюще богатая графика доступная лишь в дорогостоящих мультфильмах.
- Программное динамическое освещение и тени,работающие даже на Pentium 166
- Высокое графическое разрешение 1024x768x65536
- Невероятно плавная и реалистичная анимация, более 30 минут мультфильмов высочайшего качества
- Постоянная смена камер, панорамы и размеров картинки в то время, как игрок исследует различные обстановки
- Простой и удобный интерфейс
- Около 100 различных обстановок и более 30 интерактивных героев
- Великолепный музыкальный трек от Pendulo Studios, M.M.S.



Русс бит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

PENDULO STUDIOS

dinamic MULTIMEDIA

©2001 «Pendulo». ©2001 «Dinamic». ©2001 «Руссобит-М».
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90;
e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru; заказ дисков через Интернет:

г. Челябинск
Ул. Цвилинга д.64

г. Махачкала
Ул. Дахадаева д.11

г. Новороссийск
Ул. Энгельса д.76
Ул. Рубина д.5
Проспект Ленина д.23

г. Норильск
Ул. Талнахская д.79

г. Новосибирск
Ул. Ленина д.10
Ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Иркутск
Ул. Некрасова д.1
Ул, Байкальская д.69
Ул. Литвинова д.1
Ул. Урицкого д.1, д.18
Ул. Волжская д.14А

г. Уфа
Пр. Октября д.56

г. Ставрополь
ул. Коминтарна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольска д.58

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.

г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Владимир
ул.Каманина д.30/18

г. Воронеж
Ул. Плеханова д.48
Ул. Карла Маркса д.67

г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Саратов
Ул. Астраханская д.140
Ул. Степана разина д.80

г. Сургут
Ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб. «Дигер».
Ул. Майская д.14
Ул. Мира д.37
магазин «Дрим»

г. Магадан
Парковая д.13 к.205

г. Якутск
ул. Ярославского д.20

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15

г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка Ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015

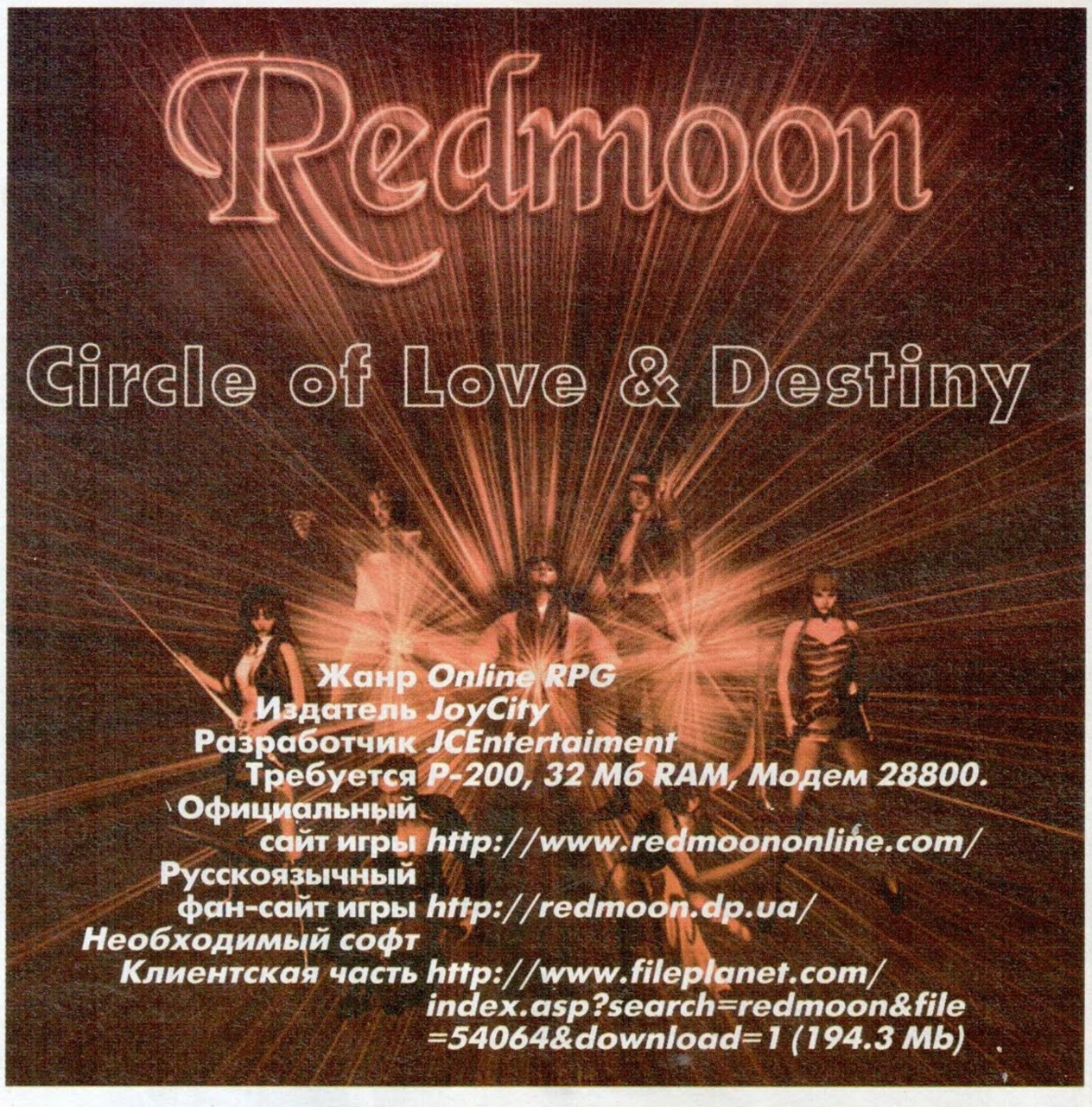
г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46

г. Барнаул
Социалистический пр. д.109

г. Южно - Сахалинск
Ул. Емельянова д.34А

TEXHUK's Odyssey

Юрий Пашолок



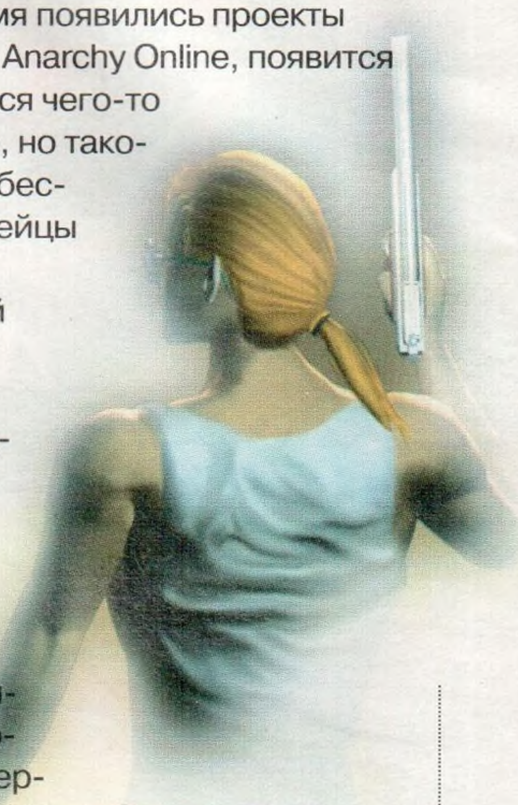
Жанр *Online RPG*
Издатель *JoyCity*
Разработчик *JCEntertaiment*
Требуется *P-200, 32 Мб RAM, Модем 28800.*
Официальный сайт игры *http://www.redmoononline.com/*
Русскоязычный фан-сайт игры *http://redmoon.dp.ua/*
Необходимый софт
Клиентская часть *http://www.fileplanet.com/index.asp?search=redmoon&file=54064&download=1 (194.3 Mb)*

Корейцы - это китайцы, которые хотят стать японцами.
Восточно-азиатская поговорка.

Интересные люди эти корейцы. Всего за несколько десятилетий из довольно отсталой страны Корея превратилась в одно из наиболее развитых государств азиатского региона. Корейцы не стали изобретать велосипед и пошли по пути своего знаменитого соседа, Японии. Начав с прямого заимствования чужих идей, они постепенно создали нечто свое, причем зачастую значительно лучше, дешевле и интереснее, чем изначальный продукт, достаточно вспомнить ту же бытовую технику. Примерно то же самое происходит и с корейскими играми, уже сейчас заметно, что время клонирования старых хитов проходит. Первой ласточкой стал сетевой шутер Axis Arena, однако наиболее перспективным проектом является онлайновая ролевая игра RedMoon, которая уже два месяца служит вашему покорному слуге вторым домом.

Корейское чудо

Онлайновое сообщество ширится из года в год. Каких только разновидностей игрищ во Всемирной Паутине не существует в настоящее время: и авиасимуляторы, и стратегии, есть даже гибрид шутера и стратегии (10Six). Тем не менее, наиболее популярным был, есть и, судя по всему, будет жанр RPG. Meridian 57, Ultima Online, EverQuest - список новых членов ролевого клуба в последнее время все больше и больше расширяется. Посреди всего этого многообразия стоит одно большое "но": идейно все они друг на друга похожи как две капли воды, разница лишь в деталях. Посудите сами: Ultima Online и EverQuest с виду абсолютно разные, причем это касается не только графики, но и та, и другая относится к жанру фэнтези со всеми вытекающими орками, гоблинами и тому подобными. Правда, в последнее время появились проекты киберпанковых RPG, один из которых, Anarchy Online, появится уже в конце июня. Тем не менее, хочется чего-то другого, немного более примитивного, но такого же глобального и, по возможности, бесплатного. Вот тут-то и появляются корейцы с гостеприимной улыбкой на лице.



Вот уж чего, а онлайновой ролевой игры от них никто не ожидал. Имелся, конечно, небольшой опыт в лице уже упоминавшегося Axis Arena, но последний все же больше тяготеет к боям по сети, а тут ролевик, рассчитанный на одновременную игру десятков тысяч пользователей! То, что провернула JCEntertaiment, внушает уважение: в один котел она умудрилась кинуть онлайновую ролевую игру, графику, подозрительно напоминающую Fallout, киберпанковую сюжетную линию, а также... аниме. О последнем "ингредиенте" стоит сказать отдельно.

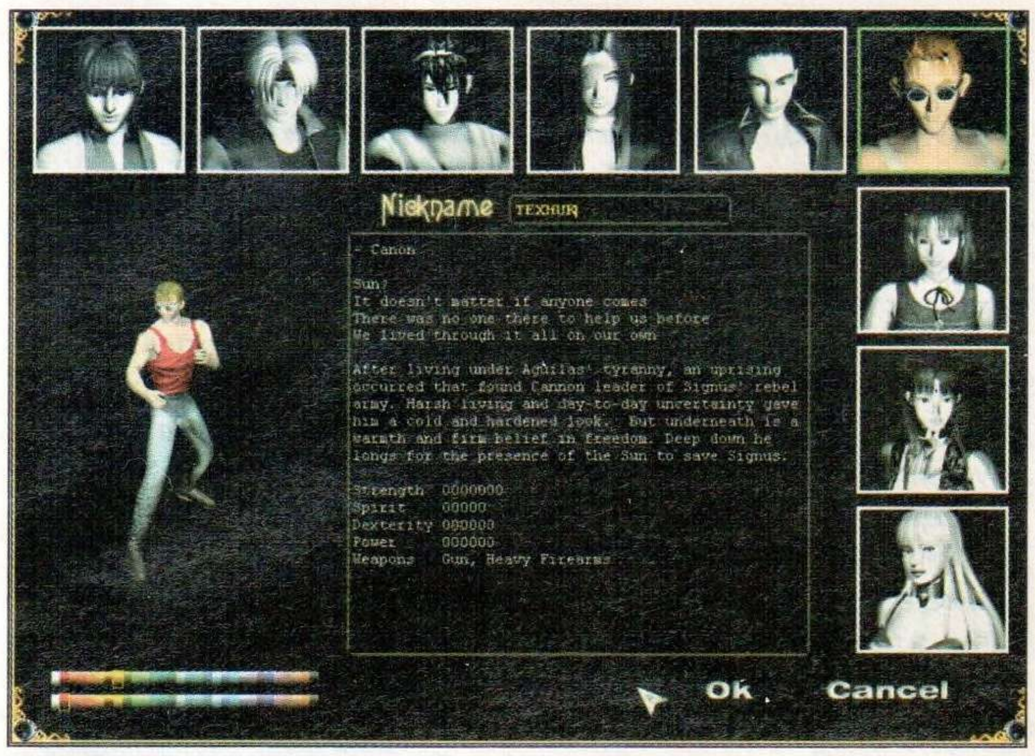
Понятно, что за основу корейской аниме был взят японский образец. Тем не менее, различия между японской и корейской мультипликацией видны невооруженным взглядом, прежде всего это ощущается, если сравнивать лица персонажей. Налицо значительное уменьшение размера глаз по сравнению с японским прародителем, кроме того, персонажи значительно более пропорциональные, да и сюжетные линии корейских аниме в большинстве своем куда более серьезные. Впрочем, знаменитые школьницы встречаются и тут.

Пока что игра абсолютно бесплатная. Дело в том, что она в настоящий момент проходит бета-тест, в котором может принять участие любой желающий. Уже известно, что полный вариант, появление которого не за горами, будет платным, впрочем, цена этого удовольствия не превысит стандарты и составит 10 долларов. Сервер, на котором идет игра, пока что всего один, однако в будущем их будет от пяти до десяти штук. Стоит отдать должное людям, работавшим над сетевым кодом: при скорости соединения 33600 лага практически не ощущается и это при том, что на сервере сидит не одна тысяча игроков.

Амнезия онлайн

Как и любая игра, созданная в стиле (по мотивам), игра в RedMoon довольно жестко привязана к сюжетной линии. Основное действующее лицо - Philar, средний по всем характеристикам персонаж. Как оказалось, у парня серьезная амнезия, к счастью, постепенно проходящая, но не без постороннего участия. Обычный с виду школьник, коим является этот самый Philar, является потенциальным спасителем далекой планеты Сигнус. Тамошний правитель, некто с типично латинской фамилией Aguilas, ведет себя крайне неправильно: зеленая некогда планета превратилась в свалку - одним словом, непорядок. Надо что-то менять. Вот как раз Philar с товарищами, коих набралось девять человек, включая его самого, и выступят в роли местных пионеров, а заодно и ассенизаторов.

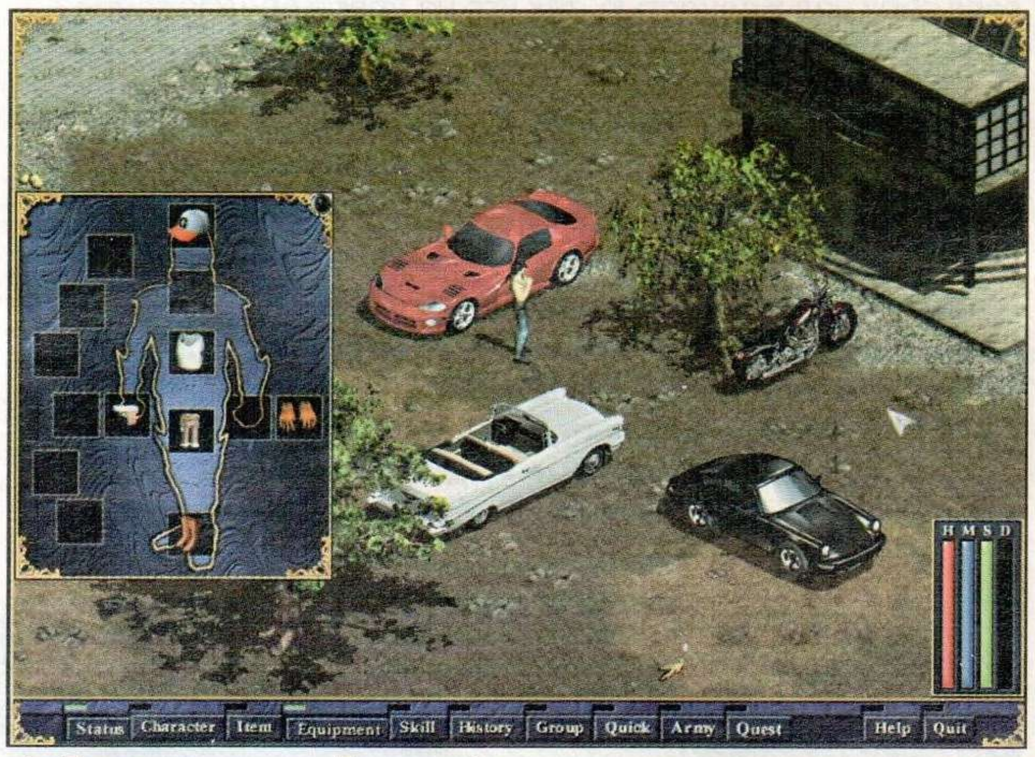
Создать собственного (так называемого Custom) персонажа, к сожалению, нельзя. Придется выбирать себе одного из участников "великолепной девятки". Всего же можно сваять до трех персонажей, однако по своему личному опыту я могу судить, что хлопот и с одним-то будет более чем достаточно. Сразу же следует сказать, что RedMoon относится к жанру "полуRPG" (типичный представитель – Diablo), то есть количество характеристик здесь минимальное, всего четыре штуки: Strength (сила; чем она больше, тем больше может переносить персонаж), Spirit (сила магии; с ней также связано количество



▲ **Рождение героя**

вашей маны), Dexterity (меткость; тут все и так понятно) и Power (сила; отвечает за величину healthpoint).

Когда настало время выбора персонажа, я руководствовался следующей логикой: раз уж назвались киберпанком, значит, и персонаж должен соответствовать жанру. Одним



▲ **Так я начинал. Десятый уровень, амуниция соответствующая**

словом, выбор пал на Canon'а. Это как раз тот, кого я и хотел: минимум магии, очень сильный и выносливый, орудует пистолетами и другим современным оружием, включая такие приятные глазу девайсы, как гранаты и ракетомет. Так или иначе, в начале марта на просторах RedMoon появился новый персонаж, имя которому TEXHUK. Не знаю, насколько далеко он дойдет, но то, что значительно дальше нынешнего двухсотого уровня, это точно.

Итак, выбор сделан, пора выходить в люди. Для разминки

▲ **Заветный двухсотый уровень набран**

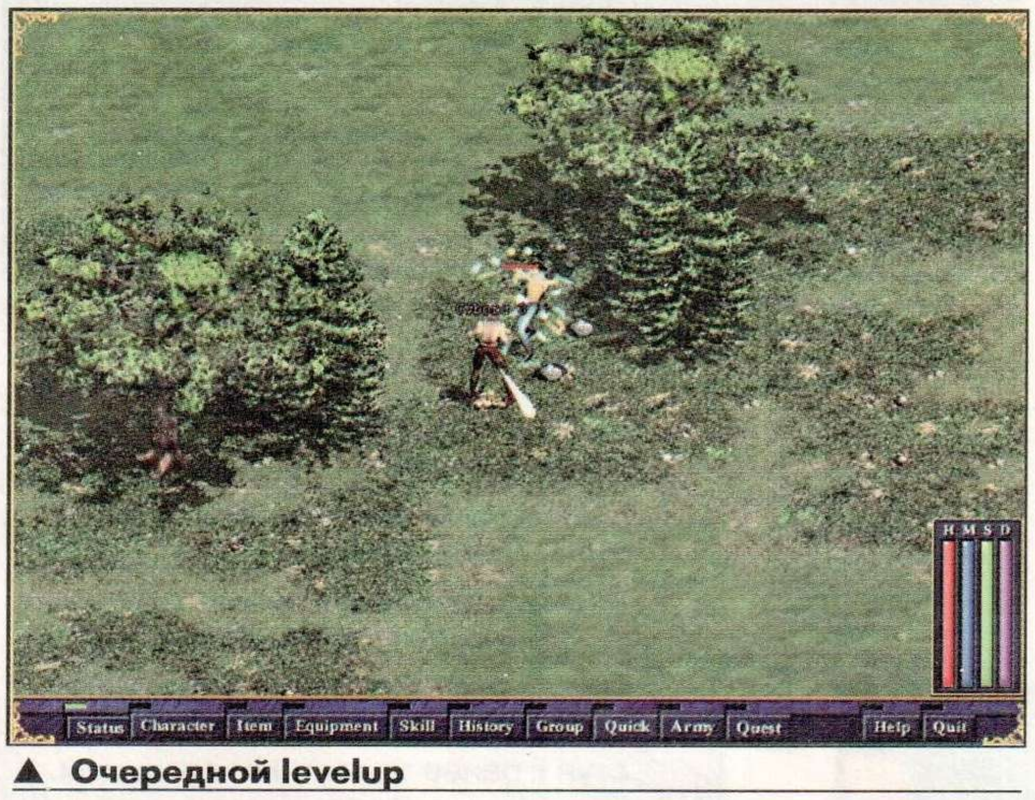
игрок попадает в так называемые "ясли" (официальное называние данного места - Beginner's Course). Как я понял, умереть тут невозможно, поскольку местные монстры (самые примитивные, Gangster и Hooligan) оставляют вам ровно половину жизни. Рекомендую оставаться в "яслях" как можно дольше: здесь вы вне опасности для своего здоровья можете подняться до пятого-восьмого уровня. Впрочем, я знаю некоторых людей, которые выходили "в люди" уже на пятнадцатом уровне, что позволяет вполне неплохо чувствовать себя на Street 2, куда вы попадаете после Beginner's Course.

Мир RedMoon по-настоящему огромен. Территория карты средних размеров имеет величину от четырех до восьми аналогичных локаций из Fallout. К настоящему моменту разработчики сделали порядка двадцати карт, и это небольшая часть того, что будет в полной версии, поскольку сделаны лишь земные локации. Финальный релиз будет включать в себя не меньшее количество карт, расположенных на Сигнусе.

Битва за экспу

Поскольку изначально у вас нет за душой ничего, кроме верного пистолета (в случае с Canon), можно рисковать, однако, накопив достаточную сумму денег, следует вести себя более обдуманно. Покупать различную еду (местный вариант аптечек) не рекомендую, ее всегда более чем достаточно выпадает из тушек свежеубитых монстров, лучше зайдите в оружейный магазин, благо, что, помимо гамбургеров и прочей снеди, у ваших противников попадаются и деньги.

Ассортимент того, что может надеть на себя игрок, вполне достаточен - всего имеется четырнадцать слотов. Многие из предметов предназначены под конкретных пер-



▲ **Очередной levelup**

сонажей, тот же Canon не может нацепить на себя кольца, предназначенные для Philar, и т.д. Разновидностей одного предмета, скажем, сапог, может быть до полутора десятка, причем отличаются они не только по характеристикам, но и по тому, какой минимальный уровень необходим для того, чтобы их надеть. Последнее недвусмысленно указывает на то, до каких высот можно здесь "прокачаться": как вам понравится броня, которую можно одеть при наличии 650-го уровня? Diablo попросту отдыхает!

Основным занятием в RedMoon, как и в подавляющем большинстве RPG, является планомерное уничтожение различных монстров. Согласно сюжету, это бандитские группировки, имеющие прямое отношение к нынешнему правителю Сигнуса. Впрочем, по мере роста опыта и, соот-

▲ **Однако киборга разнесло...**

ветственно, продвижению к другим локациям бандитов постепенно сменяют разношерстные киборги, встречаются и самые настоящие мехи. Дополнительным "звонком" от сценариста RedMoon являются изредка появляющиеся враги (преимущественно шпионы), которые с радостным криком "тебя-то мне и надо!" пытаются сделать в вас дополнительную дырку. Их убийство приносит дополнительные бонусы, например, лишние пятьдесят тысяч золотых. Пустячок, а приятно.

▲ **Тот самый зловредный Spy. Не забудьте взять парочку PAS'ов**

Кроме того, сюжетная линия дает о себе знать, когда приходит время выполнить один из немногочисленных квестов (пока что их всего два, даются они при достижении соответственно сотого и двухсотого уровней). Помимо информационной нагрузки, выполнение этих квестов дает доступ к ранее запретным локациям. К примеру, убийство шпиона и получение от него микропленки автоматически дает право посещения локаций Downtown 1-4. Сделано это неспроста: дело в том, что на этих картах обитают монстры, которые без проблем "выносят" игрока не то что девяностого, но и сто пятого уровня. Можно сказать, что квесты исполняют роль своеобразного буфера, оберегающего неопытных игроков от лишних неприятностей.

Монстры на просторах RedMoon водятся в избытке. Оно и понятно, особенно когда объем экспы, необходимой для перехода на следующий уровень, переваливает за отметку сто тысяч. Тем не менее, некоторым даже такое количество монстров на один квадратный километр кажется не достаточным для своих потребностей. Такие индивидуумы во время драки с очередным врагом ревностно охраняют свою "ходячую экспу" от других игроков. Иногда это доводит до крайностей.

Как-то, направляясь вдоль по Street 3, я заметил игрока со странным именем I Am Canadian, яростно бьющегося с пятеркой шпионов. Эти "плохие ребята" имеют нехорошую особенность: они кастуют на игрока заклинание парализации. От класса шпиона зависит длительность действия заклинания от секунды (Spy1) до минуты (Spy3). На Street 3 обитают Spy2, они парализуют на двадцать секунд. В общем, этой пятерки хватало для того, чтобы держать недотепу в перманентной парализации.

На предложение помочь I Am Canadian ответил яростным отказом, заявив, что если я убью хоть одного "его" монстра, он зарежет, в свою очередь, меня. Если бы я знал, что с ним случится в этом случае, то рискнул, однако я счел благоразумным удалиться. В следующий раз я наткнулся на "ревнивца" минут через пять. К этому времени его облепило не меньше двадцати шпионов, которые через каждые две секунды кастовали парализацию. На этот раз разум взял верх над жадностью, так что на новое предложение помочь последовало согласие.

Жизнь после смерти

Как и в большинстве игр, игрок на просторах RedMoon может быть убит. В зависимости от карты это имеет разные последствия. На Street 2 гибель неопытного бойца означает потерю половины очков опыта плюс пропадет какая-нибудь вещь. Дальше больше: начиная с Downtown 1, игрок в результате гибели теряет все вещи, в том числе и деньги. Дабы подобное не имело фатальных последствий, рекомендую оставлять определенный запас денег и амуниции в банке, отделения которого разбросаны практически по всем картам.

▲ **Доктор, одна штука; РК, одна штука**

После гибели персонаж возрождается в специально отведенных для этого госпиталях, которые также имеются почти на всех картах. То, в каком госпитале вы возродились, зависит от вашего уровня. Сделано это с тем, чтобы по дороге к ближайшему банку вас не убивал каждый встречный монстр. Такой подход, разумеется, вызывает лишь уважение. Между прочим, в каждом из госпиталей имеется доктор, который (внимание!) может вам при желании сбросить все характеристики, если вы ими не довольны. Таким образом можно перераспределить ваши характеристики, подобного в той же UO не было и в помине. В результате путем несложных комбинаций вы можете за каких-то пять минут сделать из продвинутого мага первоклассного стрелка, если персонаж, конечно, умеет обращаться с оружием.

PK и как им бороться

В отличие от той же Ultima Online, в RedMoon PK становятся люди, в большинстве своем честно играющие. Дело в том, что основным мотивом для нападения является воровство денег, предметов, а также "воровство" экспы, то есть убийство находящихся под атакой других игроков монстров. Согласитесь, трудно сдержаться, когда у тебя из-под носа "уводят" необходимую для роста уровня пару десятков тысяч очков опыта, особенно если до нового уровня осталось совсем ничего. Стоит отметить, что практически все потенциальные PK нападают не сразу, зачастую все заканчивается словесной перепалкой, но когда становится ясно, что слова уже не помогут, в дело идет оружие.

▲ **Кто на новенького?**

Увы, в большинстве случаев больше страдают не атакуемая, а нападающая сторона. Сразу же после убийства имя новоиспеченного PK обводится белой рамочкой, после чего в течение игрового получаса любой персонаж имеет право убить несчастного без каких-либо последствий, причем последний не сможет ответить взаимностью. Естественно, на "человека в рамочке" реагируют практически все: еще бы, когда еще подвернется возможность убить игрока, причем за это тебе ничего не будет? Конечно, PK – это плохо, но нельзя же настолько перегибать палку...

Всю "прелесть" этой системы испытал и ваш покорный слуга. Сразу же после того, как я убил повадившегося "воровать" моих монстров наглеца, меня тут же атаковали четверо находившихся неподалеку игроков, из них двое были магами, уровней на тридцать выше меня. Противостояние длилось меньше секунды, после чего мое бездыханное тело свалилось, сраженное метко пущенным fireball'ом, однако, как оказалось позднее, это был лишь пролог. Отреспавнившись в госпитале, я оказался в "компании" с двумя типами, которые специально ждали очередного свежеубитого PK. Из этой проклятой больницы я не мог выйти в течение пятнадцати минут: сладкая парочка, не реагируя на мои слова, методично меня отстреливала, не давая даже подойти к выходу. Положение усугублялось тем, что, как и при убийстве монстрами, после каждой смерти опыт уменьшался ровно наполовину да еще к тому же каждая смерть снижала значение Honor ровно на единицу. Когда эти Бивисы наконец угомонились, опыт был на нуле, а Honor вместо 98 был на отметке 65. Их счастье, что я не злопамятный... (А напрасно, случай-то вроде как именно тот. Ежели была возможность, нужно было поблагодарить за гостеприимство – прим. BIB The Tall.)

На улице клоунада продолжалась с неменьшим энтузиазмом. Лишь пара человек поинтересовались, за что же я кого-то убил, остальные же считали своим долгом сделать из меня решето или ежика (в зависимости оттого, что у них было за оружие). Особенно меня позабавила девица с огромным тесаком. Эта пигалица, у которой был всего пятый уровень, в течение пяти минут методично пыталась с помощью своей открывалки определить, что же у меня внутри. Учитывая, что у меня к тому моменту был 64 уровень, смотрелось это примерно так же, как в истории про слона и Моську. Полоумная отвязалась лишь после того, как я ей пообещал, что следующим трупом на моей совести будет она, благо, что буквально через пять секунд после этой фразы "рамочка" исчезла.

Вышесказанное может ввергнуть любого нормального игрока в уныние: получается, что любой хам может делать все, что ему взбредет в голову, причем попытка преподать ему урок в подавляющем большинстве оказывается себе же во вред. Однако, к счастью, это не совсем так. Опытным путем ваш покорный слуга нашел все-таки способ всыпать обидчику по первое число и самому при этом не пострадать. Родилась эта идея после того, как один мерзавец "повесил" на меня заклинание VooDoo (крайне подлая вещь, кстати говоря): все повреждения, что получал этот негодяй, автоматически "передавались" мне, так что в результате я чуть не погиб, хорошо, что лечащей еды у меня было более чем достаточно. Такое, как вы понимаете, не прощается.

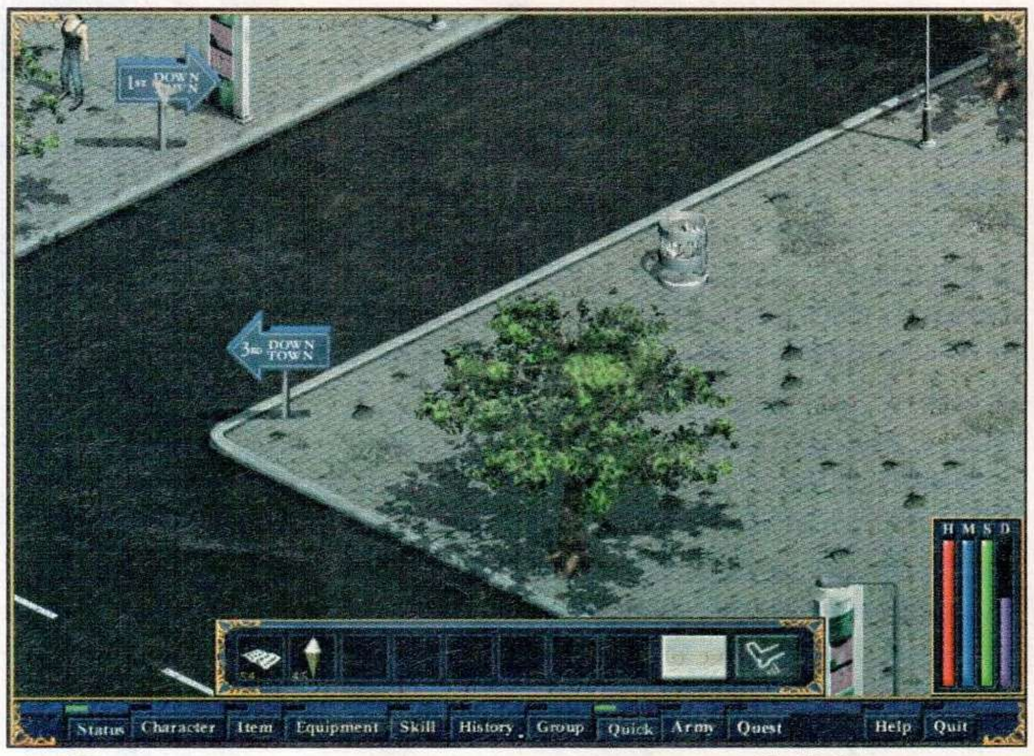
Место, которое я выбрал для засады (левый нижний угол карты Downtown 1), идеально подходило для этой цели: здесь всегда много монстров, а значит, достаточное количество "охотников за экспой", кроме того, в этом секторе сразу два перехода на другие карты, что увеличивало шанс для удачного отступления.

Получилось все прямо-таки по-театральному: завидев меня с возникшим над головой значком PK, потенциальная жертва ринулась удирать, но куда хилому Philar тягаться с Canon'ом 189-го уровня... Дабы противник не сомневался, что пуля в затылок была совершенно неслучайной, я бросил ему фразу: "Use VooDoo skill, slug". Ответа не последовало, видимо, он все прекрасно понял.

Дальше уже было не до спектакля, я ринулся бежать к переходу в Downtown 4. Слава Богу, по дороге никто не встретился, в тот день Фортуна была на моей стороне. Место, выбранное для "отмывки", было также выбрано неслучайно: во-первых, в левом верхнем углу Downtown 4 никогда не бывает монстров, а во-вторых, данный клочок земли является своего рода перевалочным пунктом, так что в случае "провала" теории было куда убежать. Последнее, как оказалось, не потребовалось.

▲ **Пробираюсь огородами до ближайшего банка**

Дело в том, что определить статус персонажа можно лишь по его имени, которое появляется над его головой, если навести на него курсор. Главное веселье заключается в том, что, если забраться на самый верх карты, можно практически полностью исчезнуть из вида, видимыми останутся лишь ноги. Самое же главное – надпись над головой также становится невидимой! За те полчаса, что я "отстаивался" в своем импровизированном укрытии, человек пять меня в буквальном смысле "пасло", из них двое были точно из той же армии, что и моя жертва. Тем не менее, никто так и не решился на меня нападать – кому охота заработать в случае, если я "чистый", белый ободок на имени? Спустя полчаса, я, также по пояс спрятавшись, убежал обратно на Downtown 1, половина "пастухов" ринулась за мной. Каково же было их разочарование, когда они увидели, что я уже "отмытый".



▲ **В жизни не догадаешься, что перед тобой "отстаивающийся" PK**

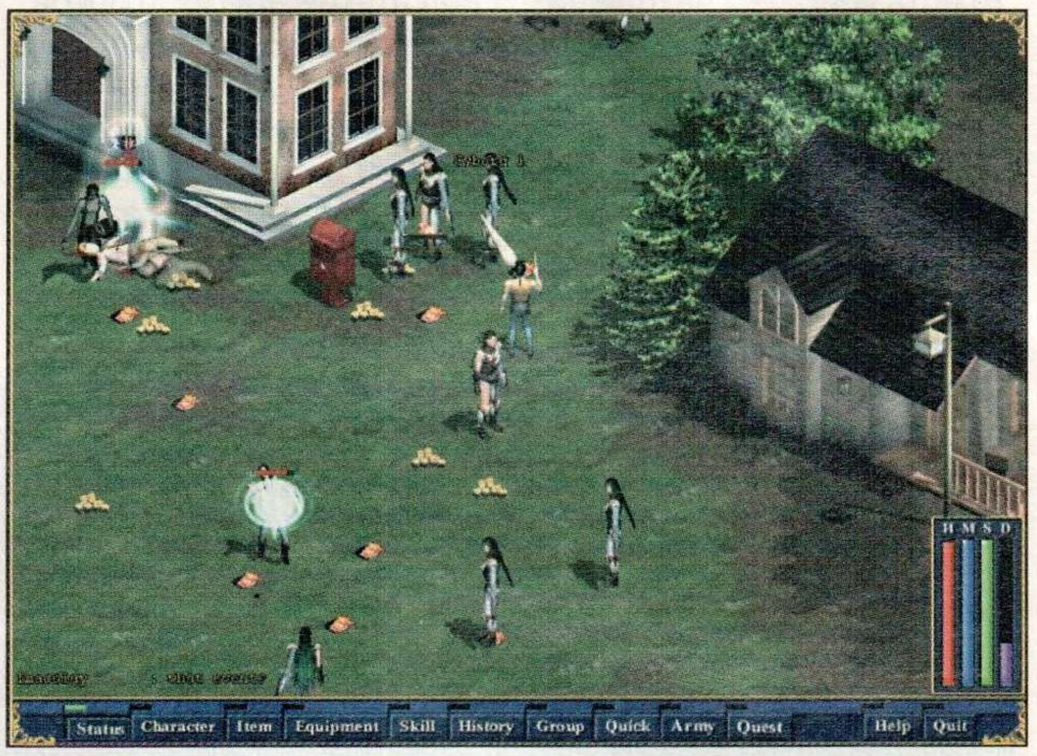
Разумеется, то место, где происходила моя "отмывка", - далеко не единственный вариант, подобное укрытие в мире RedMoon можно найти повсюду, важен лишь основной принцип. Я не исключаю, что подобный номер могут провернуть и PK, убивающие ради удовольствия, но это уже на их совести. В данной ситуации виноваты лишь сами разработчики игры.

Впрочем, есть и цивилизованный способ выяснить отношения. Для этих целей на нескольких картах построены Battle Arena'ы (доступны персонажам сотого и выше уровней), где за день проходит до нескольких тысяч поединков. Самое приятное в этом то, что в случае смерти персонаж не теряет опыт и вещи. Единственный недостаток заключается в том, что любой желающий может вмешаться в ваш бой. Если это человек примерно вашего уровня или ниже, это не очень страшно, но лично я наблюдал нескольких Canon'ов, в руках которых были лазерные пушки, которые доступны при наличии как минимум пятисотого уровня. Что будет, если такой "танк" вмешается в дуэль персонажей уровня двухсотого, нетрудно представить.

Генераторы идей

Думаю, что мир RedMoon был намного скучнее, если бы не было таких веселых людей, как местные админы, они же сетевые администраторы. Каждую неделю они умудряются выдать что-нибудь эдакое, от чего половина играющих их благодарит, оставшиеся же выдают совершенно непечатные комментарии. Приведу пару примеров.

Одним прекрасным вечером, выбравшись на сервер, я был поражен просто чудовищным количеством монстров. Происходило все это на карте Street 1. Сказать, что их было много, - не сказать ничего, улица была настолько заполнена праздно шатающимися boss'ами и cyborg' ами, что они попросту мешали ходить. Главное веселье заключалось в том, что вся эта веселая компания занималась привычным делом, а именно с энтузиазмом отстреливала проходящих мимо игроков. Ругани было столько, что, как говорится, ни в сказке сказать, ни бульдозером убрать.



▲ **Это еще их немного..**

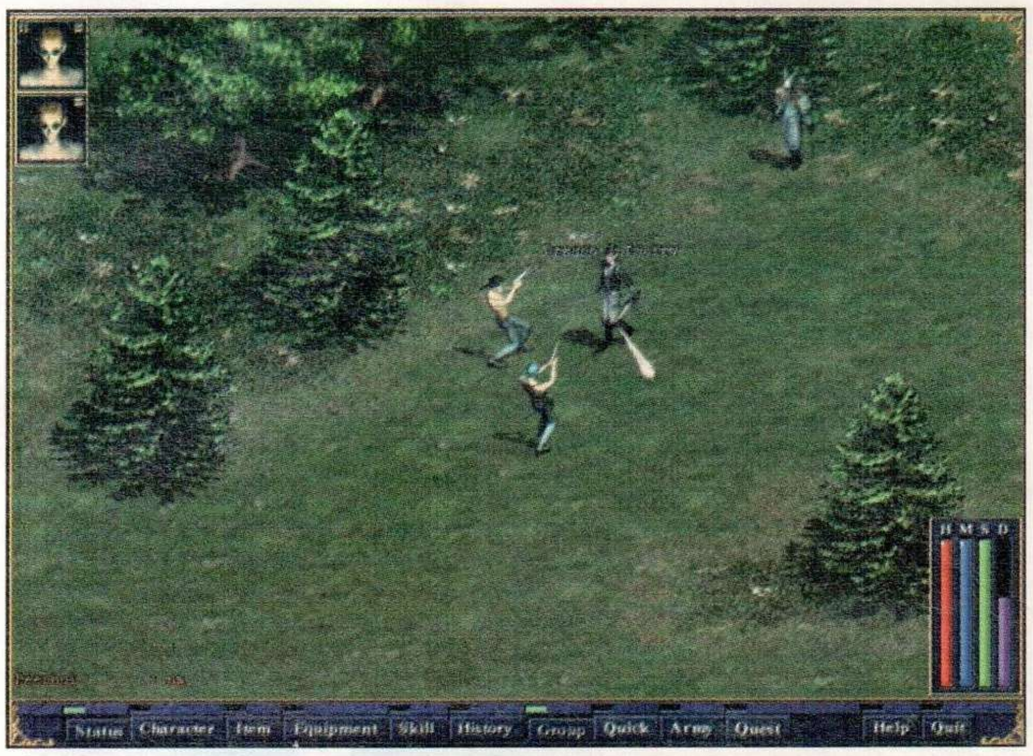
В отличие от тех несчастных, я был уже 70-го уровня, так что эти выстрелы были мне, как слону дробинка. Вся эта толпа стала для меня словно манна небесная: столько экспы бегает, а рядом никого! За те полтора часа, что продолжалась резня, я заработал 15 (!) уровней. К слову, до этого один уровень я набирал как минимум полчаса. Конец бойне положил шутник - админ, который и начал всю эту клоунаду. Как говорится, хорошего понемножку.

Последней "шуткой", которая длится уже полторы недели, являются усиленные снайперы. Рецепт прост: на самого обычного снайпера чья-то невидимая рука накладывает заклинание усиления, в результате этот ворошиловский стрелок получает огневую мощь Commander'а плюс его "здоровье" и броня утраиваются. Учитывая, что Sniper умеет себя лечить, можно представить, что за Годзилла получается в результате. За все это время я ни разу не видел, чтобы хоть кто-нибудь убивал его в одиночку. Особенно весело становится тем, кто еще не достиг 160-го уровня: тех чудо-снайпер убивает с первого выстрела. Можно не сомневаться, что шутники-администраторы в скором времени выкинут очередной номер, благо, фантазии у них хватает.

Однако эти милые розыгрыши являются детской шалостью по сравнению с тем, чем занимается команда, ведающая патчами. Последняя "заплатка" (2.8e), весившая 19 мегабайт, внесла значительные коррективы в геймплей игры. Переделки носили характер "дудочки и кувшинчика": например, из монстров стали "выпадать" деньги куда большей суммы, чем раньше, зато количество этих самых "Буратин" резко сократилось. Самое же главное, ареал обитания некоторых монстров резко увеличился. Например, снайперы на Downtown 1 раньше обитали лишь в левом нижнем углу карты, теперь их можно встретить в любом ее уголке. Те персонажи, уровень которых меньше 135, оценили шутку по достоинству.

Нельзя не вспомнить еще и продавцов товара, которого нет. Да, именно так. На Street 3 разгуливает добрая бабушка, торгующая материей и краской для волос любых оттенков. Проблема в том, что количество любого товара у нее рано нулю. То же самое можно сказать и про "наблюдателя", разгуливающего по Downtown 1. Этот тип с тем же успехом продает гранаты и гранатометы. Есть подозрения, что торговцы "заработают" лишь в полной, платной версии игры, а пока что разработчики лишь раззадоривают потенциальную клиентуру.

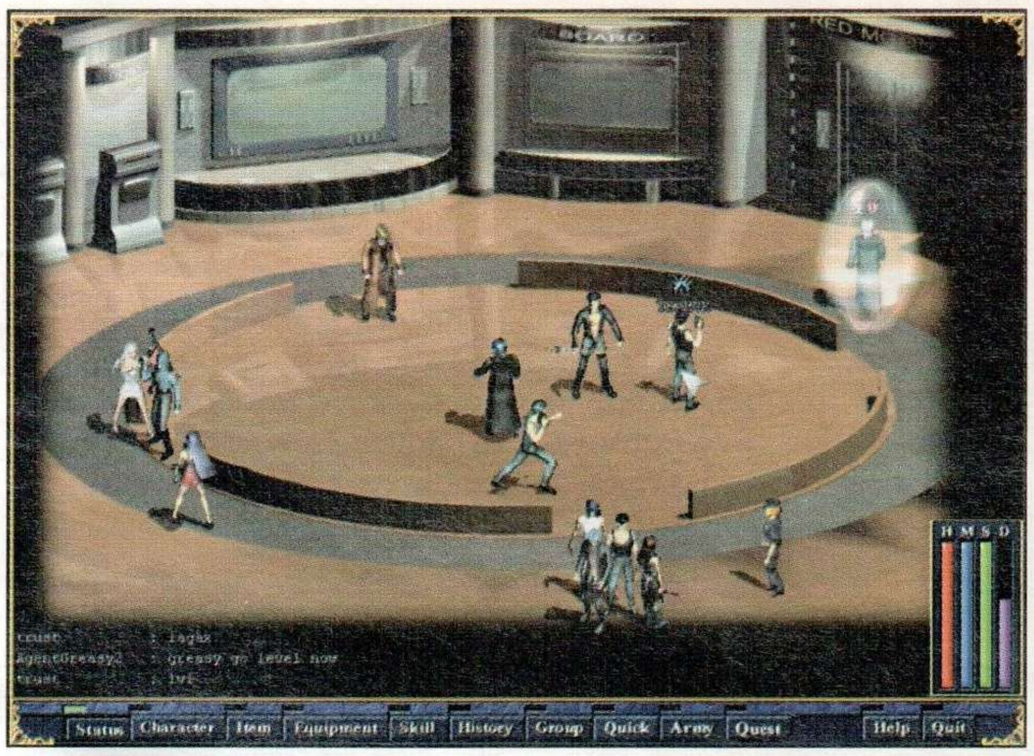
Join us!



▲ **Синхронные дятлы**

Несомненным достоинством RedMoon является то, что разработчики уделили немало времени коллективной игре.

Самый простой вариант – создания классической ролевой партии. Один из игроков становится лидером, который может посылать запросы на присоединение к партии других игроков. В общей сложности в одной партии может быть до восьми человек. Опыт за убийство монстров равномерно распределяется между всеми членами группы, так что наиболее эффективный вариант – сообщество трех-четырех игроков, в котором одним из членов должен быть тяжеловооруженный персонаж, остальные же - маги, которые будут его лечить. Думаю, тем, кто играл в “Аллоды”, особо объяснять эти принципы не надо. Единственным недостатком, найденным в этой системе, является то, что погибший член группы автоматически ее покидает, так что присоединяться придется еще раз.



▲ **TEXHUK – новобранец**

Другой, куда более продвинутый вариант коллективной игры – создание армии или вступление в нее. Пусть вас не смущает столь агрессивное название, на самом деле это несколько измененный вариант гильдий. Принцип создания армии следующий: персонаж, уровень которого должен быть не меньше двухсотого, платит пятьсот тысяч за аренду штаб-квартиры (если, конечно, есть свободное помещение). Кроме того, необходимо десять согласных вступить в вашу армию человек, которые станут ее основой. Все, армия готова, далее вы можете набирать в нее новых членов. Естественно, название “армия” - не пустой звук. Вы вольны объявлять другим армиям войну, а также заключать союзы. В последнем случае те, кто является врагами вашего союзника, автоматически становятся и вашими противниками.

ОбщаЦЦа!

В любой онлайновой игре немаловажным фактором является отношение игроков друг к другу. Для примера, в той же Ultima Online большинство из играющей братии ведут жизнь отшельника (н-да, вот не играл товарищ в UO, но мнение имеет – прим. BIB The Tall). Оно и не мудрено – дорога каждая копейка, за любого убитого монстра здесь идет настоящая драка. Может быть, я и преувеличиваю, но суть остается прежней.

▲ **Девушка с книжкой в руках накастовала всем кучу защитных заклинаний. Просто так. Такая щедрость встречается повсеместно**

▲ **Местное Вече**

В RedMoon же все по-другому. Здесь большинство игроков отличаются вежливостью и дружелюбием, грубиянов буквально единицы. Конечно, и здесь частенько бывает битвы за монстров, однако они не настолько ожесточенные, как в играх-конкурентах. Деньги же, по причине дешевизны большинства видов амуниции, можно сказать, не котируются, некоторые их даже не подбирают с поля боя. Как это ни странно звучит, над RedMoon витает дух мира и согласия, частично это объясняется еще и весьма жестокой позицией по отношению к PK.

Разработчики сделали все для того, чтобы разнообразить способы общения. Даже обычные сообщения можно отправить в трех вариантах: обычные (читаемые лишь в непосредственной близости от говорившего), общие (сообщение видят все, кто в данный момент находится на карте), а также приватные (сообщение видит лишь тот человек, чье имя введено в специальном меню). Разумеется, это далеко не все вари-

анты общения. У каждого игрока имеется персональный почтовый ящик, с помощью которого можно слать или принимать письма. Самое интересное, что помимо текста в письмо можно вложить до пяти разновидностей любых предметов! Именно так зачастую отсылают убитым игрокам их вещи: очень удобно, а главное - безопасно. Кроме того, существует доска объявлений, она же форум. Рекомендую вам заглядывать туда почаще, там нередки весьма заманчивые предложения, например, приглашение вступить в армию.

▲ **Вах, какой базука! Не иначе, у ростовщика приобрел**

RedMoon Russia

То, что количество наших соотечественников, играющих в онлайновые игры, увеличивается из года в год, ни для кого не секрет. Нас уже перестали воспринимать как нечто парадоксальное (русский, и в Интернете? Не может быть!), более того, мы уже заслужили определенный авторитет. Разумеется, в RedMoon играют и наши соотечественники. Всего я насчитал около двадцати человек, хотя реальная цифра колеблется в районе пятидесяти-восьмидесяти. Интересно, что москвичей, включая меня, оказалось всего четыре человека, наибольшее же количество российских любителей RedMoon живет в... Западной Сибири. Вот вам и глубинка...Тем не менее, впереди планеты всей (точнее, России) оказалась Украина. По крайней мере, единственный приличный фанатский сайт по игре оказался именно украинским.

Вместо послесловия

Несмотря на то, что работа над RedMoon еще не завершена, можно не сомневаться в том, что игра состоялась. Никому не известные разработчики из Кореи умудрились преподнести онлайновому сообществу на редкость вкусный и интересный продукт, отличающийся большой оригинальностью.

В отличие от нашего дорогого Sotnik'a, который в последнее время бросается из крайности в крайность, ваш покорный слуга намерен оставаться в мире RedMoon еще достаточно долгое время, как минимум до пятисотого уровня. Судя по тому, как в последнее время стало тяжело набирать уровни, новая вершина будет достигнута далеко не через один месяц.

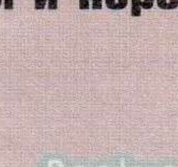
Ним

Некоторые полезные предметы и персонажи RedMoon, о которых необходимо знать

PAS

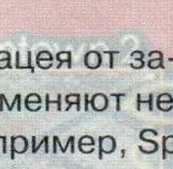
Универсальная панацея от заклинаний, которые применяют некоторые из монстров, например, Spy и Commando. Купить PAS можно лишь у одного продавца – Runaway Girl, которую можно найти в верхнем левом углу карты Junkyard. Кроме того, иногда PAS выпадает из убитых шпионов.

Camouflage Cream



Крем камуфляжный, нежирный. Персонаж, намазавшийся им, получает на полминуты крайне полезную способность - невидимость. Продает чудо-крем вся та же Runaway Girl. К сожалению, использовать Camouflage Cream может только Destino.

Cloth & Hair Dye

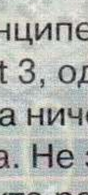


Краска для ткани и для волос. Для тех, кто не в курсе, сообщаю, что любой персонаж может с помощью этих нехитрых приспособлений менять свет своей рубашки и шевелюры. В принципе, краску продает женщина–Vendor на карте Street 3, однако, как уже выше говорилось, на самом деле она ничего продать не может по причине отсутствия товара. Не завезли, короче говоря. Поэтому единственным, кто реально вам может продать эти полезные для заметания следов вещи, является Tradeshop Owner.

Vendor

Продавец – он и в Африке продавец. Встретить Vendor'ов можно на любой карте, причем совершенно не обязательно, что они будут находиться внутри магазинов. Продают они все что угодно, начиная с еды и заканчивая кольцами.

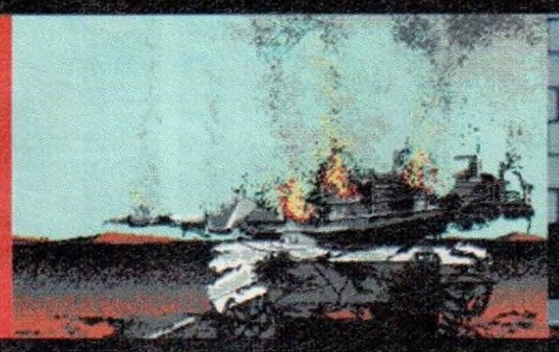
Tradeshop Owner

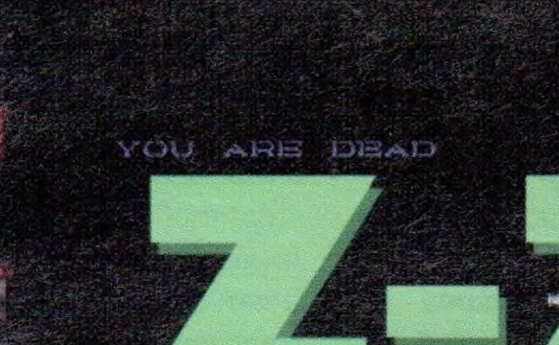


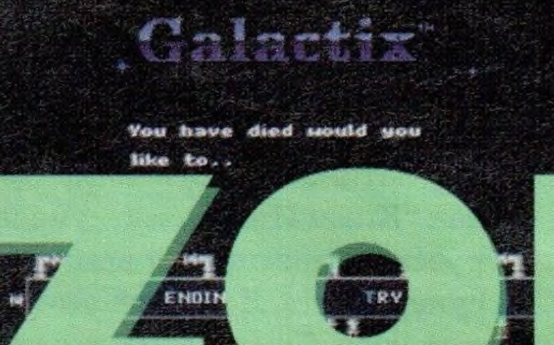
Местный старьевщик. Постоянно передвигается по просторам карты Street 1, вследствие чего найти его зачастую довольно трудно. Думаю, нет ни одной вещи, которой у этого типа не было бы. Интересно, что сдают вещи на продажу обычные, живые игроки, поэтому чаще всего стоимость товара зашкаливает. Например, одна единственная граната (самая простая) стоит у нашего старьевщика как минимум пятнадцать тысяч, в то время как ее номинальная цена равняется единице

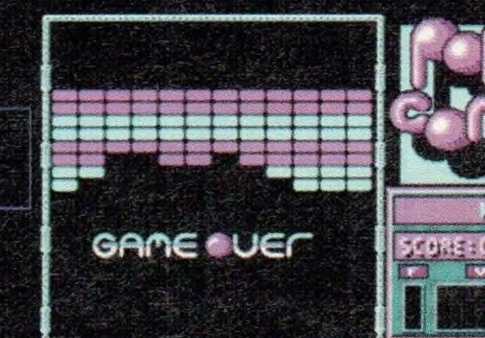
Z-ZONE

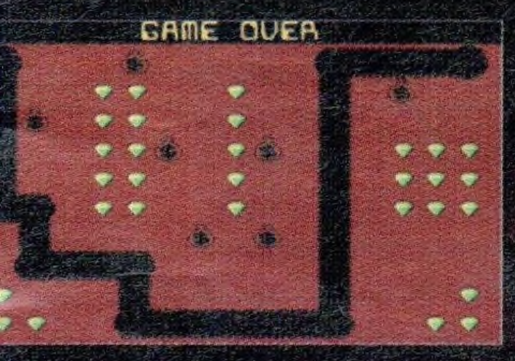
GAME NOT OVER

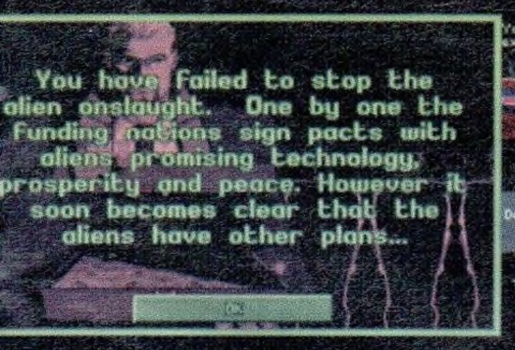


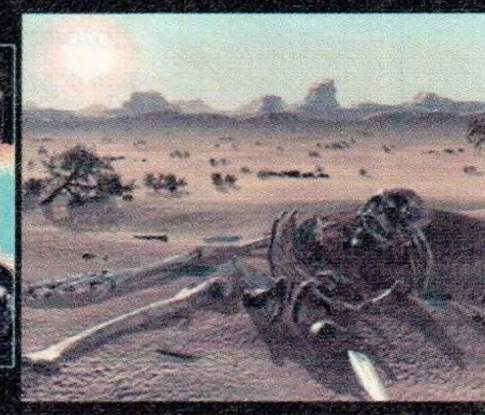


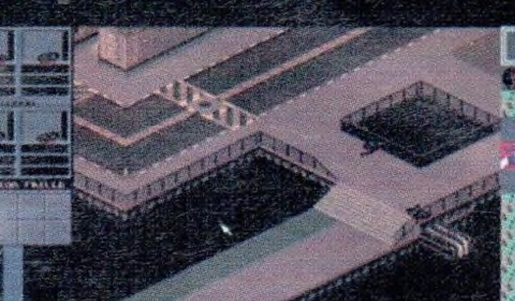


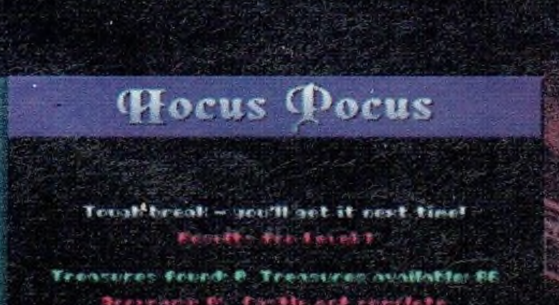






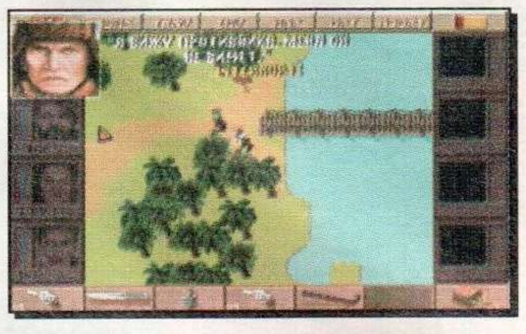






За Ивана!

Американцы любят Америку, вместо того, чтобы любить Россию. Эгоисты.
Отрывок из текста, найденного в сети



Buklamang

Приведу в качестве предисловия случай: иду я как-то в Soldier Of Fortune по сибирской (!) базе и тут раздается истошный вопль над ухом: "Урони свой пистолет!". Не знаю, от чего я погиб - от выстрела из шотгана или от горького смеха...

Вот представьте мои чувства, когда я слышу и вижу Ивана Батьковича Дольвича (Я буду работать на тебя, проклятый капиталист! Jagged Alliance, хит!). Ладно, забудем орфографию – не всем же подряд знать русский! Но вот контекст заставляет безрадостно ухмыльнуться – вспомните хотя бы головной убор Ивана ("Ранен", - сказал Дольвич). Или посмотрим на обожаемый массами Red Alert. Сталин с невообразимым акцентом, мишка, которого давят солдафоны-soviets, жизнерадостный штурм Москвы (*а также русские танки в Техасе – прим. ред.*) – бред! И не такой уж безобидный...

Байка по теме

Показывали как-то по телевизору фильм один заграничный. Про расстрел семьи Николая Второго. Названия не помню, но фильм – вполне серьезный. На исторической основе, с воссозданием хода событий, с реконструкцией обстановки того злосчастного дома... В общем, не тупоголовыми недоучками сделанный. Но представьте такую картинку. Идет заставка: "Екатеринбург, август 1918 г." и... падает снег! Зима, сугробы, все те же шапки-ушанки! Что это?! Думаю, что отнюдь не злой умысел авторов. Просто некоторые вещи, некоторые штампы и клише впитываются с молоком матери. "Россия – зима", "немцы – фашисты" (они же "толстые бюргеры" – словосочетание из нашего лексикона, мы любим шаблоны никак не меньше всего остального мира) и так далее. Что тут поделаешь? Единственный выход – расширять кругозор, читать умные книжки, общаться с разными людьми, путешествовать, наконец. Только многие ли на это идут?

Кгазч Иваи

Примерно в одно время с JA1 вышло такое позорище, как Crazy Ivan (название было написано такими русско-латинскими буквами, что читалось как "Кгазч Иваи"), где сумасшедший русский уничтожает кого-то из своего суперробота. Я играл в этот жутковатый порт. Помню эти идиотские свинцовые буквы на коробке... Покоробило не то, как игра выглядит, а то, что "Иваи" – полоумный, притом весьма и весьма. Затем вышла Earth 2140, в которой мы в который раз узрели себя в облике Евроазиатской Династии, противостоящей Цивилизованным

И вот в этой мгле не-Наши идут тайком на Нашу базу... (**BattleZone**)

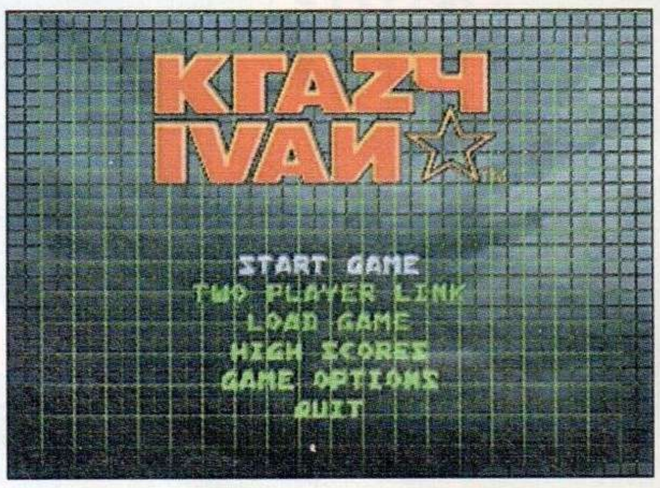
Штатам. Естественно, вы уже поняли – мы опять звери и варвары.

Все разработчики, естественно, полагают, что у нас все ходят в тулупах-телогрейках, машут varezhki и жрут blini with caviar под samovar (честно-честно! такое слово есть в англ.яз.), играя на balalaika, а потом идут глядеть на matreshki, раскрашивать hokhloma, а вокруг толпятся много medvedis и хотят vodka... И нигде не встретишь нормального языка! Хотя вроде русского-говорящих эмигрантов в Америке хватает.

Дело Дольвича достойно продолжает другой Иван из Carmageddon 1. Там он раскатывает на огромном неуклюжем джипе защитного цвета (UAZ!), а портрет отражает чрезвычайно мыслящую личность. Опять же в шапке-ушанке, насколько я помню.

Вот все хвалили Battlezone. Не спорю, игра очень интересная, но нам опять достались все шишки, т.е. самые сложные и бессюжетные миссии. "Авось не поймут", – решили разработчики. Но мы поняли и прошли, чертыхаясь и проклиная все на свете. Затем нам дали пряников в MSFS. Святые угодники, в Москве только Кремль, а вокруг него - трущобы! Даже Red Square не пощадили, ироды! Мы угрюмо кивнули и как бы этого не заметили. Но тут с воплем "RUSSIANS ARE COMING!" налетела такая стратежная игра, как Close Combat: Russian Front, где была представлена крайне занимательная карта Москвы-в-снегу.

Вот еще один примерчик из недалекого прошлого: Gorky-17 или Odium, как его кличут в Америке (*Игра, надо заметить, не американская – прим. ред.*). Такого крупномасштабного топтанья березок давно не случалось... Я не говорю о русской адаптации этой игры, я говорю об ИХ Gorky-17. Evil Russians оставляют военную базу с мутантами, поляк-русофоб в качестве одного из главных героев, плакаты "Примите нас в НАТО!"... Чуть позже вышла Die Hard Trilogy 2. Квелая и неинтересная "вторая трилогия". Так вот в ней встречаются ящики, на которых написано нечто вроде "Андрень Пацига". Все так смешано-перемешано – понять что-либо решительно невозможно. А тот же SOF! Идем-бредем, и тут сногсшибательная табличка "Грозный вход". М-да... Страшно... Но все ж лучше, чем тот "Андрень"... Некоторые полагают, что мы живем в Азии и у нас снег круглый год ("Корпорация Аэропорт") и что у нас Сибирь. Одна Сибирь. С этим связан забавный казус: в компьютерном во-

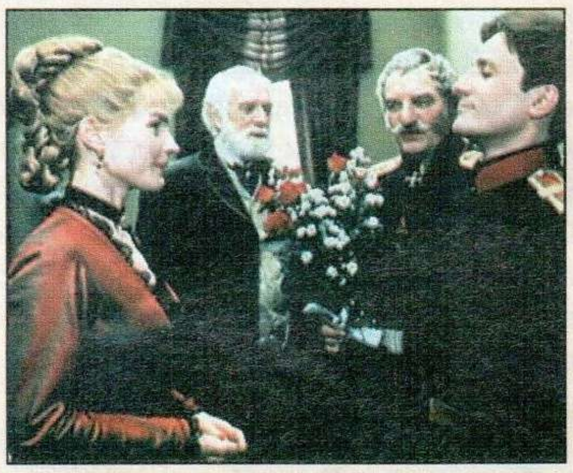


Тот самый НАШ (**Sydney 2000**)

"Грозный Вход" (Soldier Of Fortune)

Байка по теме

Еще один пример, еще один фильм. "Сибирский цирюльник" называется. Российский фильм, но снят на экспорт. А потому в наличии и блины с икрой, и водка, и медведи, и все, что душе угодно. Русская экзотика – народ за рубежом в восторге. Но возникает резонный вопрос: не мы ли сами создаем и активно поддерживаем нежно любимый образ "Ивана с водкой и балалайкой"? Может, это нам для развития туризма нужно?



площении настольной игры Risk есть режим, при котором Россия волшебным образом превращается в Украину и Сибирь...

Почему-то многие начинают поголовно превращать россиян в разудалых казаков (вспомним Гену Филатова из Rainbow Six). Другие начинают считать нас сильными, добрыми и глупыми. Такая невинная на первый взгляд игра, как Trick Style, – тому пример. Там есть наш игрок, массивный, нахрапистый и тупой...

("Хорошо-хорошо", - недоброворчал Дольвич, угрюмо кивнул и Ивашка-на-джипе)

Павел Шумилов

На войне как на войне

Если не возражаете, я продолжу тему. Товарищ Джобс тут предлагал ограничиться примерами, без глобального обсуждения причин явления. Так сказать, хиханьки да хаханьки. Ах, они говорят с акцентом! Ах, медведи в ушанках! Какие глупые американцы, мало о нас знают... А ведь все куда серьезнее.

Ни для кого не секрет, что компьютерные игры сейчас стали частью общей массовой культуры. Для многих даже большей частью, чем пресса или телевидение. Ладно еще, когда всю эту дичь видят взрослые люди, у которых своя голова на плечах. Но если ребенок, толком не знающий ни истории, ни географии, ни языков (а таких везде хватает), будет день и ночь гонять компьютерные игрушки (а он будет!), что он почерпнет? Что Казахстан – арена боевых действий Китая и США (Force 21); что Чукотка – очаг сепаратизма, искореняемого только миротворческими операциями (Comanche); что Россия с Украиной каждые полгода воюют за Крым (Flanker)? Используется не только домыслы из области вероятностного будущего, но и реальное искажение фактов, замалчивание и откровенная ложь. Особенно это касается темы второй мировой войны, которая, несомненно, началась только в 1944 году после высадки в Нормандии десанта союзников, а до этого были всего лишь мелкие никчемные внутриевропейские разборки.

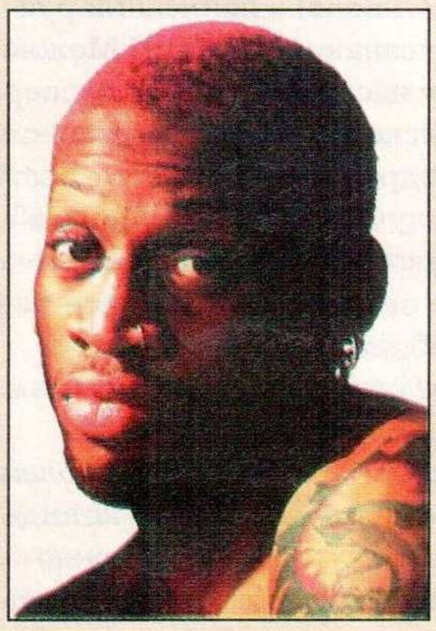
Вот такой он, российский дирижабль (из заставки к игре Codename: Eagle)

Есть и еще одна проблема – откровенное неуважение к окружающим народам (на войне как на войне – "вероятностного противника" надо всячески очернять). И непременно подразумевается, что навести порядок на территории суверенного государства может только лишь доблестный американский рейнджер (морской котик, боец "Дельты", спецагент и т.д.). Взять тот же SoF... "Кажется, у русских на военной базе есть какая-то информация о бомбе?" - "Сбросим на них Джона, он перестреляет этих тупых скотов и узнает что к чему". - "А если мы ошибаемся?" - "Что ты, у этих русских столько баз, что они и не заметят уничтожение одной". К примеру, Ирак подал официальную ноту протеста по поводу того, что в процессе миссий на территории их страны прицел в SoF обозначает целью любого (в том числе мирного) жителя Ирака, но при наведении на американского гражданина изменяется, показывая, что в них стрелять не надо. Казалось бы, смешно, но соответствующего патча они добились. А что у нас? Любой ребенок с детства привыкает пачками валить солдат той армии, которая его защищает.

В принципе, отвечать на оскорбления надо адекватно. Вот Джобс, хоть и прикидывается иногда миролюбивым и интеллигентным человеком, а наверняка втайне пишет сценарий шутера, где молодой благородный гвардии рядовой Ваня Жилин вычищает половину Штатов в поисках любимой собачки своей бабушки, зверски похищенной обколовшимся негром в аэропорту. Но это чушь. Так же как

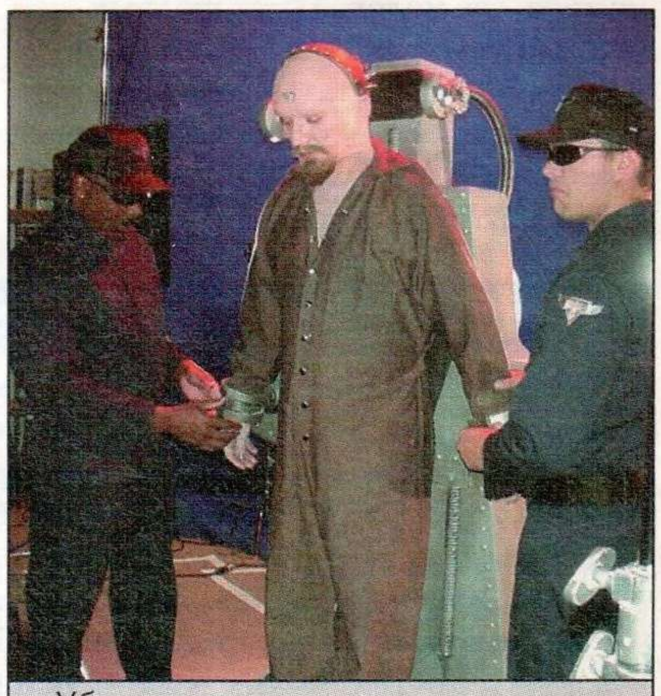
Байка по теме

Вот и еще одна гордость "фабрики грез". Два года назад по "НТВ" показывали американский сериал "Солдаты удачи". В некоторых сериях снимался Дэннис Родман – двухметровый баскетболист-негр с разноцветными волосами (зеленый, красный, синий цвета вперемешку), татуировками по всему телу и пирсингом в ушах, языке и других частях тела. Играл он элитного спецназовца, выполнял как раз миссию в России. Мало того, что там все ходили в старых плащах и кепках, а напарница Родмана для маскировки надела ветхое пальто и повязалась траурным платком. Мало того, что среди русских морозов такого колоритного дядю никто и не заподозрил. Это еще что! Серия заканчивается тем, что Родман подваливает к ветхой русской старушке и с наивным видом на лице ласково просит катер. Ну, что сделала бы нормальная бабка, увидев в сибирской глуши крашеного негра с десятком татуировок на теле? Вот именно... А этот божий одуванчик добросердечно поделился катером, и бравый спецназовец умчался к себе на родину.



Геннадий Филатов и Аркадий Новиков на страже мирового порядка (**Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear**)

и "ответный удар" в лице второго "Брата" – игры, которую простому юзеру и показывать-то стыдно. Другим путем надо идти. Воспитывать в людях (хотя бы играми!) уважительное отношение к России. Пока мы не научимся уважать себя сами, мир не начнет уважать нас...



Убери свои грязные руки от дедушки Ленина, нигер! (**Command & Conquer: Yuri's Revenge**)

Владимир Чаплыгин

Американцев понять можно

Друзья, тут много можно чего сказать, но зря вы так на американцев набросились. Ошибки в написании русских слов, незнание истории? Можно подумать, у нас все поголовно эксперты в английском, а каждый прохожий на улице подробно сможет рассказать о том, что случилось 2 сентября 1945 года на линкоре "Миссури". Мы свою-то историю не знаем. Давайте все-таки отделим небрежность, невежество и невольное следование стереотипам, свойственное всем людям Земли, от откровенной пропаганды. Проблема как раз в том, что данная пропаганда действительно существует. Можно прощать исторические ляпы, но нельзя закрывать глаза на разные злонамеренные акции. Слава Богу, что не многие читатели видели заставку к игре Redneck Rampage: Rides Again Arkansas. Там Буба бороздит просторы вселенной на космическом корабле. Приближаясь к Земле, он встречает нашу станцию "Мир", из которой летит куча деталей, а на ниточке болтаются кроссовки и майка с надписью "СССР". Разумеется, Буба таранит станцию и, как ни в чем не бывало, летит дальше.

Я уже не говорю про спецназовские игры, где русских военных "мочат" направо и налево, начиная с самого первого SpecOps'а. А вспомните бредни стокгольмской компании Refraction Games и их Codename: Eagle, где в 20-м году уже теперь прошлого века царская Россия захватила чуть ли не весь мир и Антанта в ответ выслала к нам в тыл своего спецагента. Альтернативная история – штука тонкая...

Хотя, постойте. На самом деле не все так плохо. Вот, скажем, первый Delta Force. Во время выполнения миссий на Новой земле нам становилось страшно всего лишь от слов "Обходи его с тыла!" или "Нам нужна огневая поддержка!". Миссии против русских были в игре самыми сложными. Оказывается, они до сих пор боятся нас. И казачок Филатов здесь ни при чем - типаж у него такой.

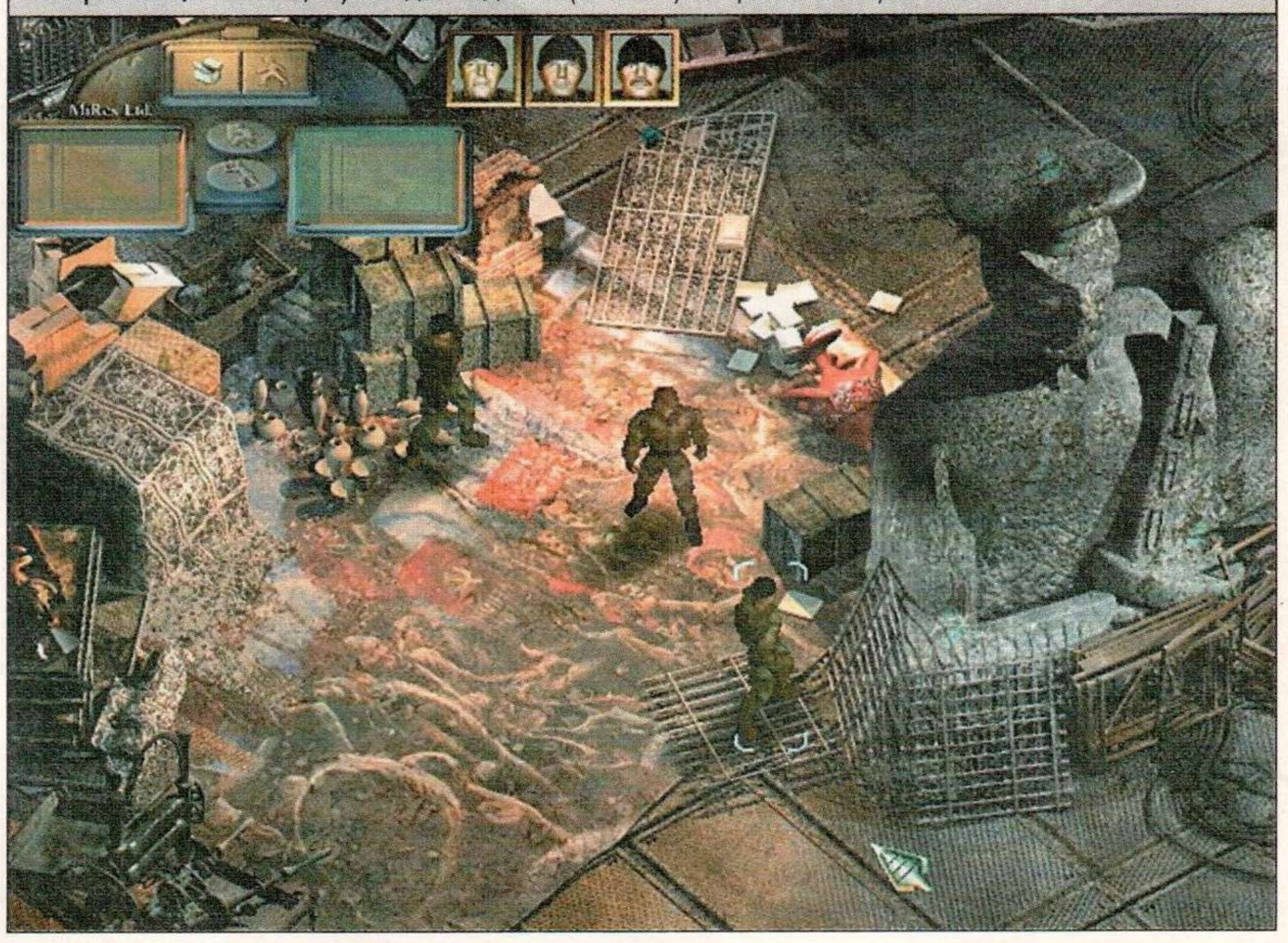
Тут мне в голову закралась безумная мысль. А не готовят ли против нас вторую операцию "Дропшот"? В 1946 году США разработала план "Дропшот", подразумевавший бомбардировку СССР атомными бомбами, а в этот раз нас атакуют компьютерными играми. А что мы? Мы играем и наматываем на ус. Наматываем и делаем соответствующие выводы, благо, здраво мыслить нас пока не разучили.

Дж.О.Бондер

Поддержим Ивана!

Тут я прерву авторов. Тема поднята глобальная – обсуждать ее можно долго и яростно. Только – скажу сразу – цель проекта "За Ивана!" совсем не в том, чтобы устроить дебаты по политическим или национальным вопросам. Наша задача – изучить явление. Собрать факты, посмотреть, как все меняется со временем... Короче, узнать врага в лицо. Или не врага, но, во всяком случае, и не друга. Поэтому мы и открываем в Навигаторе своеобразную кунсткамеру игр "про русских". Пишите нам свои замечания, наблюдения, мысли, присылайте скриншоты, цитаты – поддержим проект "За Ивана!". Ваше мнение нам очень дорого.

Поляки: Пустите нас в НАТО! **Американцы**: Нет, мы не пустим вас в НАТО!
Поляки: Дяденьки ну очень надо, мы вам и игрушку сделаем, про плохих русских.
Американцы: А-а-а, ну тогда ладно... (Odium/"Горький-17")



Пых-пых-пых...

Revenant

Жанр	paratrooper
Издатель	Xtreme Games
Разработчик	Jason Pitt
Требуется	486 66 MHz, 8 Mb
Рекомендуется	Билет на Ямайку

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг Кайф

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Женщина – это только женщина,
Но хорошая сигарета – это курево.
Р. Киплинг

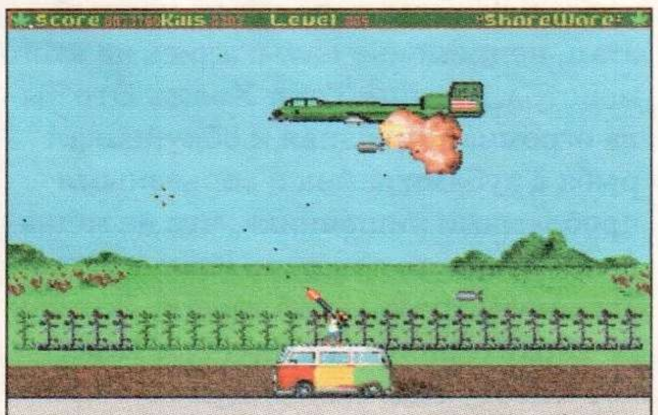
Снится, значит, старому растаману сон. Ништяк, а не сон. Солнце, море, пляж... Регги играет, причем так задушевно и в тему. Боб Марли про Ямайку поет. В общем, ничего себе атмосфера. Пис и лигалайлз всеобщий. Даже фрилав местами. А тут еще потянул ветерок, и чувствует старый растаман такой знакомый запах, родной. Обернулся он и втыкает на целое поле ганджа. Не какое-нибудь там мачье поганое. Настоящая трава, что удалбывает с двух свистков в полный оттяг... Офигел растаман от такого, протер гляделки. А поле не исчезло. Даже как будто больше стало. Ну, повтыкал, значит, растаман минут полчаса на это чудо, а потом громко думает, мол, что

ждать, надо сейшн замутить. И тут голос такой мощный с неба: "КУРИ, ЧУВАК!". Застремался сначала растаман, на конкретную измену высел было, но потом врубился, что это сам Джа ему дорогу открыл. Что это Ямайка – рай растаманский. Не зря, типа, Боб Марли пел. Вскочил растаман в свой пикап и выехал на середину поля... От радости нарвал целый пакаван травы, забил косой, мощный такой косой, грамм на 50. Вдул сам себе паровоз и приторчал. Лежит он, значит, на крыше пикапа и думает: "О! Ништяк!". И правильно, что интересно, врубает. Потому что ништяк в натуре. Понял растаман, что Джа забрал его в рай, где все курят и никто растаманов не щемит, волосатых в ксивниках не гоняет, по флэтам не шмонает. Нет ни гопоты, ни бычья, ни бритых. Тотальный ништяк, короче. А тут его конкретно пробило на кайф, лежит он, лыбится до ушей затылка, а вокруг бабочки цветут, цветочки порхают, солнце ему паровоз предлагает вдуть да еще и подмигивает. Счастье, в общем, заточил чувак неслабое.

Однако недолго продолжался этот клевый оттяг. Закрыло что-то солнце, смотрит растаман, а там вертолет, большой, как весь звездец. Сам в крестах, а на борту огромными красными буквами написано: "%$@@&%^@". Ну тут, типа, сразу стало ясно, что сейчас будут давить волосатых. И посыпались с вертолета качки в камуфляже, прямо так скажем, не пацифисты, начали ганджа топтать и жечь. Одним словом, фашизм развели в натуре. Весь кайф обломали, короче. Рассвирепел растаман, схватил карабин и сразу десятерых отправил к Джа на небо. А все потому, что чувак он тор-

Пых! Если темной ночью... Пых! То есть светлым днем... Пых... То бишь ранним утром... Пых! А точнее вечерком... Эх как время-то летит...

мозной: как на спуск нажал, так и забыл, что нажал, стоит и мысль думает. Вертолет улетел, а с неба на облачке таком, как от пятки травы бывает, если ее заточить, спускается сам Джа. Олдовее всех олдовых, дреДДы до земли, длиннее, чем даже у Боба Марли, фенечки клевые по пояс, а в руках по косому, каждый размером с бревно. Стал Джа летать над полем и то от одного штакета вобьет, то от другого. Смотрит растаман, а где бы Джа ни пролетел, везде ганджа растет, причем не просто растет, а так нехило вырастает, словно над ней поводил руками этот тип, Чумак с телеящика. Врубился тут старый растаман, что Джа решил вписать его в это поле вместе с пикапом и от радости вбил еще пятку травы. Тут Джа подлетел к нему и стремным таким голосом вещает:



Подумать только, это когда-то был Paratrooper

"НИШТЯК, МОН!". Открыл растаман рот, чтобы ответить, мол, в натуре, типа, все путем. Но не успел он и пикнуть, как Джа мигом сунул ему в руки пулемет да еще и самолично паровоз пустил. Поплыл тут старый растаман на волнах ганджа, но пулемет не бросил. И правильно сделал. Потому как, откуда ни возьмись, прилетели очередные вертолеты с кучей гопников на борту и давай гадить на священное поле. Встал тут растаман во весь рост, затряс дреДДами и сбацал крутой индастриел, только заместо ударных он пулемет заточил. Ганджа была спасена. Но не надолго... Ибо каждый готов щемить волосатых на траву. Нет бы сесть, раскумариться и всем скорешиться, потому что ганджа хватит на всех. А Джа любит растаманов...

Словом шли дни, а Старый Растаман стрелял и стрелял в гопоту. А гопота не переводилась, плодовитая оказалась гопота. Сыпалась и сыпалась... Достала растамана конкретно, на измену его своим количеством высадила по полной. А тут еще Джа прилетел и кинул волосатому Великий Ништяк. Rastafari Rocket Launcher. То есть по-нашему – Растаманская Шайтан-Труба. Тут растаман вбил и всех взорвал к едрене фене. Полетели во все стороны ошметки, растаманский пикап взмыл вверх к самому солнцу и врезался в тучу, на которой летал Джа. Туча рухнула. Мощно так, а Джа громко сказал: "№;";:!!! REGISTER, MON!!!". И Старый Растаман проснулся...

* * *

...Просыпается, короче, старый растаман у себя на хате и думает две мысли. Первая мысль: о, ништяк. Ну, это чисто абстрактная мысль, это он по сезону всегда так думает, как проснется: о, ништяк. Потому что ништяк в натуре...

Но это уже совсем другая история...

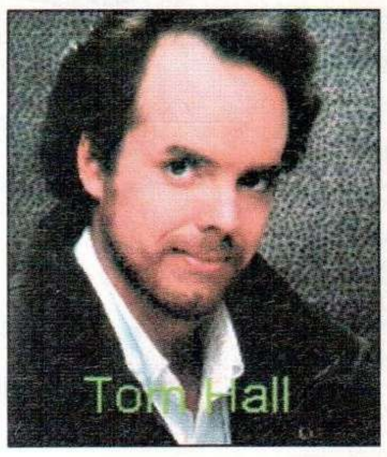
НИМ

Юрий Пашолок
Константин Подстрешный

Dopefish, *или Как размножаются Холлы*

Удивительное явление - эта рыбба (читать именно как "рыбба"), она стала настоящим культовым персонажем в довольно узком кругу элитных разработчиков. В числе ее поклонников можно назвать такие команды, как 3Drealms, id software и Epic. Что уж говорить о простых смертных, которых что-то толкает создавать в сети фанатские сайты, посвященные этому странному зеленому и довольно-таки глупому созданию.

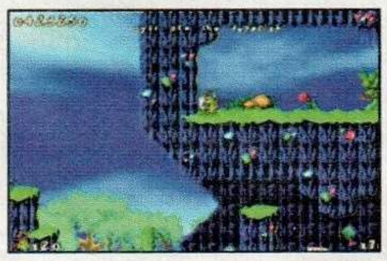
А началось все в 1990-м году, когда в свет вышла четвертая часть платформенной аркады Commander Keen 4: Goodbye, Galaxy! от малоизвестной тогда команды id software, бывшей частью легендарной Apogee. Игроки, пробравшиеся практически через всю игру, попадая на водный этап, непременно натыкались на этого монстра, детище Тома Холла. Это была огромная голодная и обкуренная рыба с зубами зайца и серьезными проблемами кишечника, что не мешало ей запросто сожрать Кина вместе с его многострадальной каской. Вот как ее характеризует автор (Том Холл – вот кто эту гадость придумал – прим. ред.): "Второе по тупости существо во вселенной, к тому же и вечно голодное. Поедает все, что движется, особенно героев".



Наверное, Том Холл и не мог предположить, что Dopefish станет настолько популярной. А в то время Commander KeeN потихоньку становился культовым сериалом, дела у id software пошли в гору. До выхода Wolfenstein 3D оставалось еще 2 года...

Прошло время, не то что бы очень много, но прилично. Том Холл успел уйти из id в 3Drealms, а затем в Ion Storm, после того, как он совсем недавно доделал Anachronox, и вовсе остался без работы, а Dopefish и не думает умирать. В 1998-м году рыбка обзавелась собственным сайтом (http://www.dopefish.com), существует фанклуб, в который входит не одна тысяча человек. В общем, неплохо для второго по тупости существа на свете.

Отдельная тема-упоминание Dopefish в компьютерных играх. Первыми вставлять в игры рыббу стали разработчики из Apogee. Сперва апогейцы напомнили о ней в аркадной автогонке Wacky Wheels, затем в Rise of the Triad.

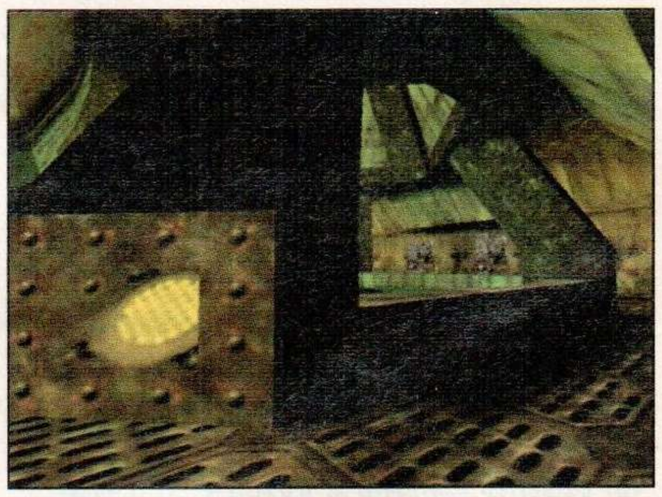


Потом эстафету рыбомании перехватила отпочковавшаяся от Apogee 3DRealms. На 5-м уровне shareware-версии Duke Nukem 3D вы можете найти и надпись на стене: "Dopefish lives!". Чувствуется рука одного из создателей Дюка, Тома Холла. Отличилась и Epic Megagames, которая упомянула рыббу в своем Jazz Jackrabbit 2.

В 99 году Outrage Entertainment проводила забавную акцию – любой, кто прислал свою фотографию до окончания бета-тестирования игры, потом мог набрать в Descent 3 свое имя и увидеть жизнерадостную физиономию. Поэтому не совсем понятно, кто именно прикололся, игроки или разработчики, но если набрать имя Dopefish, то и фотография пилота будет соответствующая.

В Red Odyssey - адд-оне к Battlezone, выиграйте любую миссию и наберите на появившемся экране DOPEFISH, сможете прочитать краткую биографию зубоскалки, а заодно полюбоваться на картинку в углу экрана.

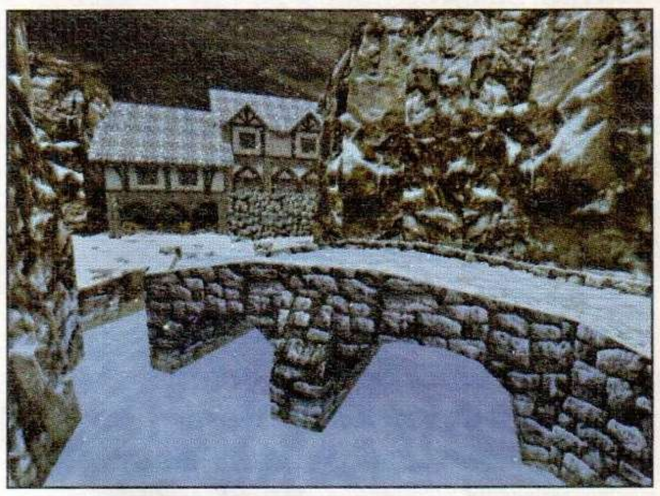
Часто Допфишей можно встретить в играх от Ion Storm. В Daikatana на каждый эпизод выделен секрет с логовом рыббы (вы помните, что действие Daikatana разворачивается на протяжении нескольких тысяч лет? Не иначе как намекают на то, что Dopefish будет жить вечно.)

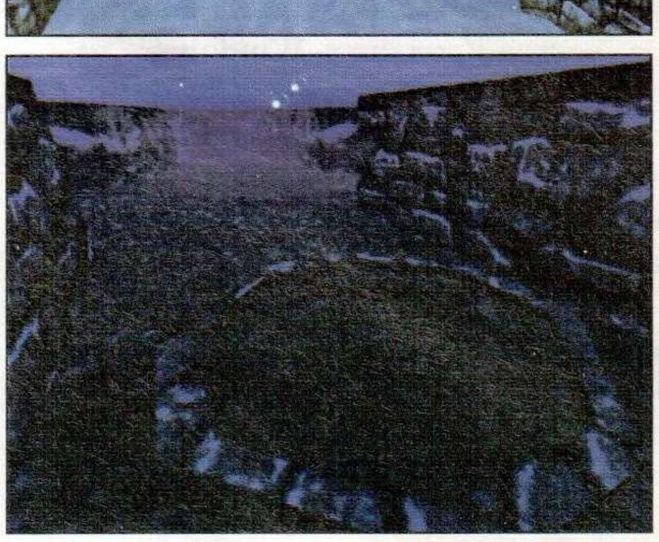


Эпизод 1: Sewer System part 2 – в комнате, где лежит Shotcycler-6, постреляйте по светильникам. Когда все

четверо фонариков сравняются с полом, в центре комнаты откроется путь в логово Dopefish.

Эпизод 2: Acropolis - найдите большой фонтан, прыгните в него и найдите вход во второе логово Dopefish.



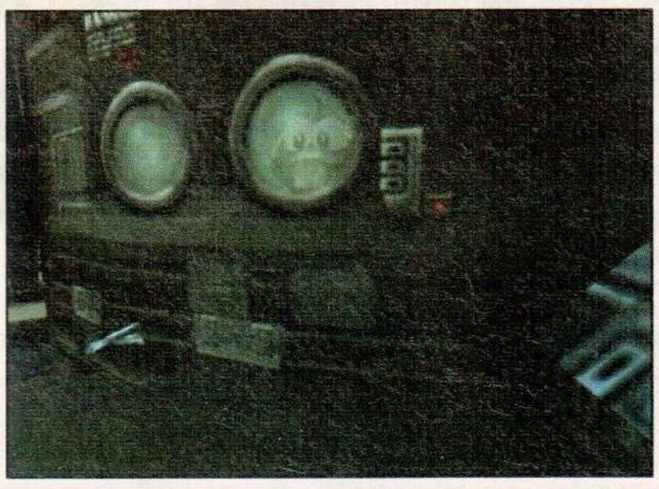


Эпизод 3: Plague Village - в конце уровня спрыгните с моста, под водой найдите колодец, сломайте доски и долго плывите вниз (Хиро будет прикольно икать от холода и совсем не прикольно терять здоровье), где и найдете третье логово Dopefish.

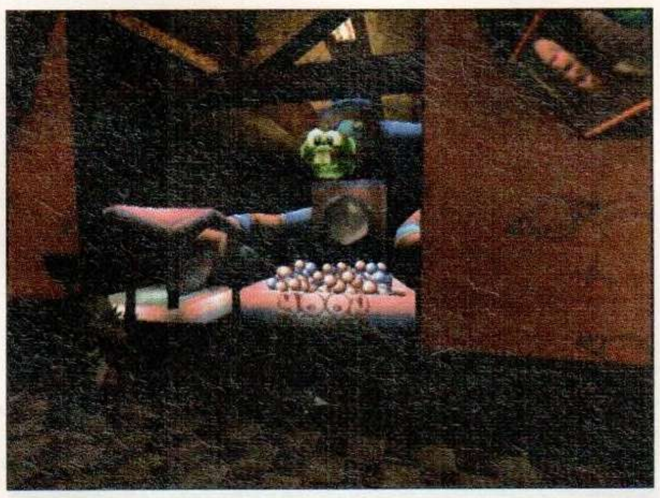
Эпизод 4: Tower of Crime, part 2 - спуститесь по лестнице на воду, пару

раз выстрелив вниз, попадете в секретик с Vitality, стенку справа можно разрушить – и вы уже в четвертый раз побываете в логове Dopefish.

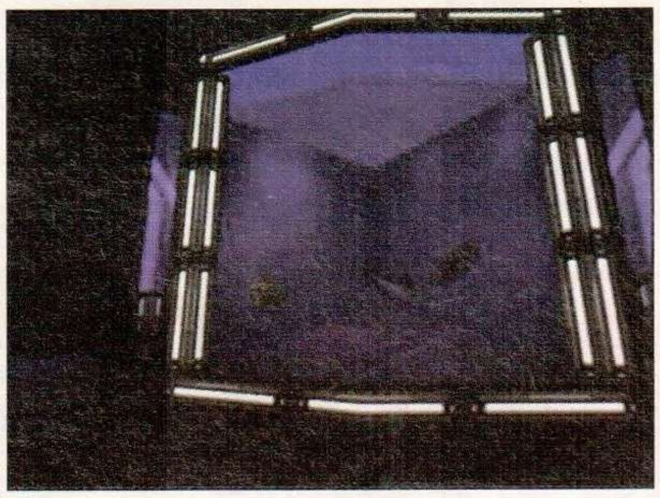
В Anachronox – последней игре Тома Холла также не обошлось без рыбб.



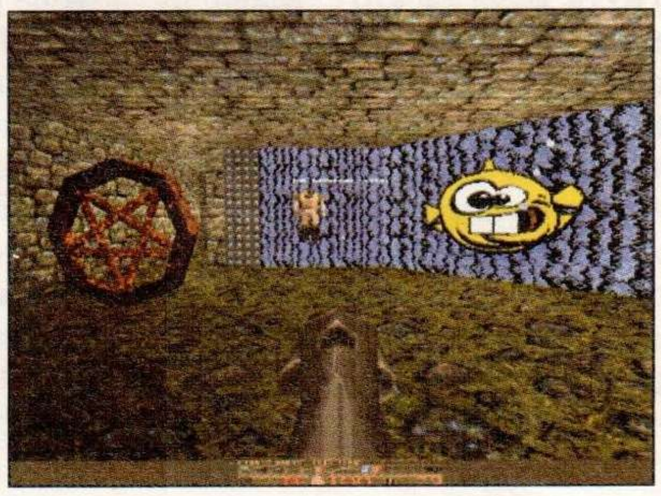
Rho's lab (карта LABBUILDING) в цистерне.



Moon Burger (карта MBURGER) попрыгать на автомате, продающем Moon Burger.



Krapton Ship (карта KRAPTON-MAZE) аквариум в комнате с оранжевыми монстрами.



Однако наибольшее количество упоминаний второго по тупости существа во вселенной было в играх id software. Во всех трех частях Quake имеются секретные места, где прячется Dopefish. В Quake 1 секретная резиденция находится на уровне Crypt of Decay (E2M3). Неподалеку от выхода из уровня есть секретный лаз, вы его увидите, если на верхнем выдвижном мосту посмотрите налево. Добраться туда можно с помощью Rocket Jump'a.

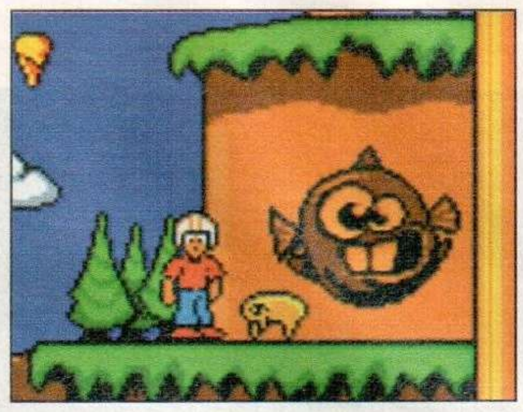
В Quake 2 также не обошлось без секретного места с рыббой. На карте

EASTER EGGZZZ

Cooling Facility, неподалеку от выхода на уровень Big Gun, есть незаметный лаз. Забравшись туда, вы обнаружите трубу с довольно заметной трещиной. Взорвав трубу, найдете искомый "артефакт".

Еще игрой от id software, где можно найти Dopefish, является Quake III Arena. На карте Deva Station имеется секретная комната, попасть в которую можно, выстрелив в стену напротив одного из телепортов. Прослеживается нехорошая тенденция: если в первом Quake Dopefish жизнерадостно улыбается, то уже в Quake 2 несчастную "убили", воткнув в нее огромный крюк по самое не балуйся, а в Quake III Arena рыбка находится в стадии разложения. Не так давно Кармак сотоварищи анонсировали DooM III. Вполне вероятно, что там найдется место и для Dopefish. Одно интересно, будут ли следовать id software традиции? Если это так, то от бедной рыбки должен остаться лишь скелет.

Впрочем, не все так плохо: та же 3DRealms не забыла знаменитое детище Тома Холла и не преминула упомянуть Dopefish в одной из своих новых игр. На седьмом уровне первого эпизода Max Payne имеется секретная комната, где на плакате изображена живая и здоровая Dopefish, да еще и с пистолетами в лапах. В разделе Cheats этого номера подробно расписано, как туда попасть.



Дополнительным источником для оптимизма является недавно вышедшая на GameBoy Color новая часть Commander Keen. На одном из уровней можно найти изображение Dopefish, также абсолютно невредимой. Впрочем, это, как и все приставки, от лукавого. Остается надеяться, что Том Холл создаст еще не одну игру, и там также можно будет найти легендарную рыббу. За сим прощаюсь. Burp!

ЮМОР

Это письмо обошло вокруг мира 1,000,000,000,000,000,000 раз. Не вздумай прервать его путь. Если ты это сделаешь, придут маленькие зеленые человечки с острыми палками и станут творить с тобой всякие неприятные вещи.

Это письмо настолько же подлинно, как и всякие другие цепочные спам-письма. На него наложено древнее (ошибка - специфичная примета, подтверждающая факт наличия) шаманское проклятие, которое благодаря многократной передаче через Интернет приобрело дополнительную силу.

Выполни следующие действия: отправь это письмо друзьям в количестве 3.4 миллиона. Если у тебя нет столько друзей, значит ты - лузер, лузер, лузер... А лузеры получают маленьких зеленых человечков с острыми палками. Если же ты отправишь это письмо, огромный мешок с национальной валютой упадет с неба прямо на голову твоего злейшего врага, сделав тебя богатым и убив твоего врага одновременно. Также толпы привлекательных лиц противоположного пола устремятся к тебе домой, умоляя вступить в брачные отношения и не только. Также ты обретешь способность летать, ходить по воде и задерживать дыхание на целых две минуты.

Дарпи Шо-донгл из Хмнгхмнгфаса, штат Невада, получил это письмо и не отправил его вовремя. Его смерть была мгновенной, в него попал упавший с неба метеорит. Как выяснилось впоследствии, это был не метеорит, а мертвый элиен. Он тоже не отправил это письмо вовремя.

Джавнайя Смурф из Джкадциоха, штат Монтана, не отправил письмо вовремя, и все его внутренности выпали наружу. Пусть это послужит уроком всем.

Итак, ты должен отправить это письмо в течение следующих трех секунд. Время пошло. Зеленые человечки с острыми палками уже двинули к тебе, лузер.

◆◆◆

■ В начале Бог создал Бит и Байт. И из них он сотворил Слово.

■ И было в Слове два Байта, и не было больше ничего. И отделил Бог Единицу от Нуля, и увидел он, что это хорошо.

■ И сказал Бог - да будут Данные, и появились Данные. И сказал Господь - пусть Данные займут соответствующие места. И создал он флоппи, хард и компакт диски.

■ И повелел Бог - да будут компьютеры, чтобы было куда вставлять флоппи, хард и компакт диски. Так Бог создал компьютеры и нарек их хардваре.

■ И не было еще софтваре. И тогда Бог создал программы, большие и малые... И сказал им - идите и размножайтесь и заполняйте Память.

■ И сказал Господь - я сотворю Программера. И Программер будет создавать новые программы и рулить над компьютерами и Программами и Данными.

■ И создал Бог Программера; и поместил его в Центр Данных. И показал Бог Программеру Древо Каталогов и сказал - ты можешь пользоваться Каталогами и Подкаталогами, но НЕ ИСПОЛЬЗУЙ Windows.

■ И подумал Бог - не есть хорошо, что Программер совсем один. И взял он из тела Программера кость и создал Существо, которое будет смотреть на Программера и восхищаться Программером, и любить то, что делает Программер. И назвал Бог существо Юзером.

■ И остались Программер и Юзер под голым DOS'ом, и было это хорошо.

■ Но Билл был умнее всех других существ божих, и Билл сказал Юзеру - неужели Бог действительно сказал тебе, чтобы ты не пользовался никакими программами?

■ На что Юзер ответил - Бог сказал нам, что мы можем пользоваться любыми программами и Данными, но под страхом смерти запретил запускать Windows.

■ И сказал Билл Юзеру - как можешь ты рассуждать о том, чего даже не попробовал. В то мгновение, когда ты запустишь Windows, ты обретешь равноправие. Ты сможешь создавать что захочешь простым кликом мышки.

■ И увидел Юзер, что плоды Windows круче и проще в употреблении. И еще увидел, что любое знание - бесполезно, ибо Windows в состоянии заменить его.

■ И проинсталлировал Юзер Windows на своем компьютере, и сообщил Программеру, что это хорошо.

■ И Программер сразу начал искать новые драйвера. И спросил его Бог - что ты ищешь? И ответил Программер - я ищу новые драйвера, ибо я не могу найти их в DOS. И спросил Бог - кто тебе сказал, что тебе нужны драйвера? Ты что, запускал Windows? И сказал Программер - Билл сказал нам сделать это!

■ И сказал Бог Биллу - за то, что ты сотворил, да будешь ты ненавидим всеми существами. Да будет Юзер всегда несчастлив от того, что ты делаешь. И да будешь ты всегда продавать Windows.

■ И сказал Бог Юзеру - за то, что ты сделал, да разочарует тебя Windows и пожрет твои ресурсы; да будешь ты юзать плохие программы; и да будешь ты всегда нуждаться в помощи Программера.

■ И сказал Бог Программеру - за то, что ты послушался Юзера, да будешь ты вечно несчастлив. Все твои программы будут содержать ошибки, и ты будешь фиксить их и фиксить до скончания Времени.

■ И выдворил их Бог и Центра Данных и запер за ними дверь и навесил на нее пассворд.

■ GENERAL PROTECTION FAULT

Антон Баков

Из жизни героя (мужчины)

Нашла коса на камень.
Непонятная поговорка

Нашла коса на камень. Причем основательно, с визгом и скрежетом. Выбив небольшой салют искр, металлическая часть косы разлетелась на маленькие кусочки. Сей неприятный факт вызвал у обладателя косы легкую печаль с тонким налетом грусти. Грусть, очевидно, была вызвана тем, что когда работодательница выдавала ему эту, тринадцатую по счету, косу, ей была произнесена фраза: "Если ты еще раз, пезант корявый, косу сломаешь, я тебе руки поотрываю и пальцем траву косить заставлю!". Скорее всего, эта фраза не произвела бы на Мандалеса (а именно об этом косце сейчас и идет речь) должного впечатления, если б не тот факт, что произнесена она была последовательницей культа Каар, женщиной из разряда тех, кто на предложение руки и сердца отрезает вам руку и вырывает сердце.

В общем, становится понятным то ошалело-сумасшедшее состояние, в которое погрузился Мандалес после порчи сельхозинвентаря. Успокоившись, то есть прекратив бегать по полю и кричать "А-а-а!", наш герой трезво рассудил, что будущее как никогда темно и неопределенно. Решив, что в такой тьме будет веселее с некоторым количеством наличности, Мандалес направился к дому хозяйки с твердым намерением выбить аванс. Зайдя в дом, он никого не обнаружил. Расстроившись из-за потери столь нужного сейчас времени, герой прошел в кабинет, где стоял сейф. Легко набрав давно подсмотренный код, Мандалес открыл дверцу. Надо сказать в его защиту, что до того момента, пока перед ним не предстало содержимое сейфа, герой хотел взять только 5 золотых. Однако он быстро поменял свои намерения.

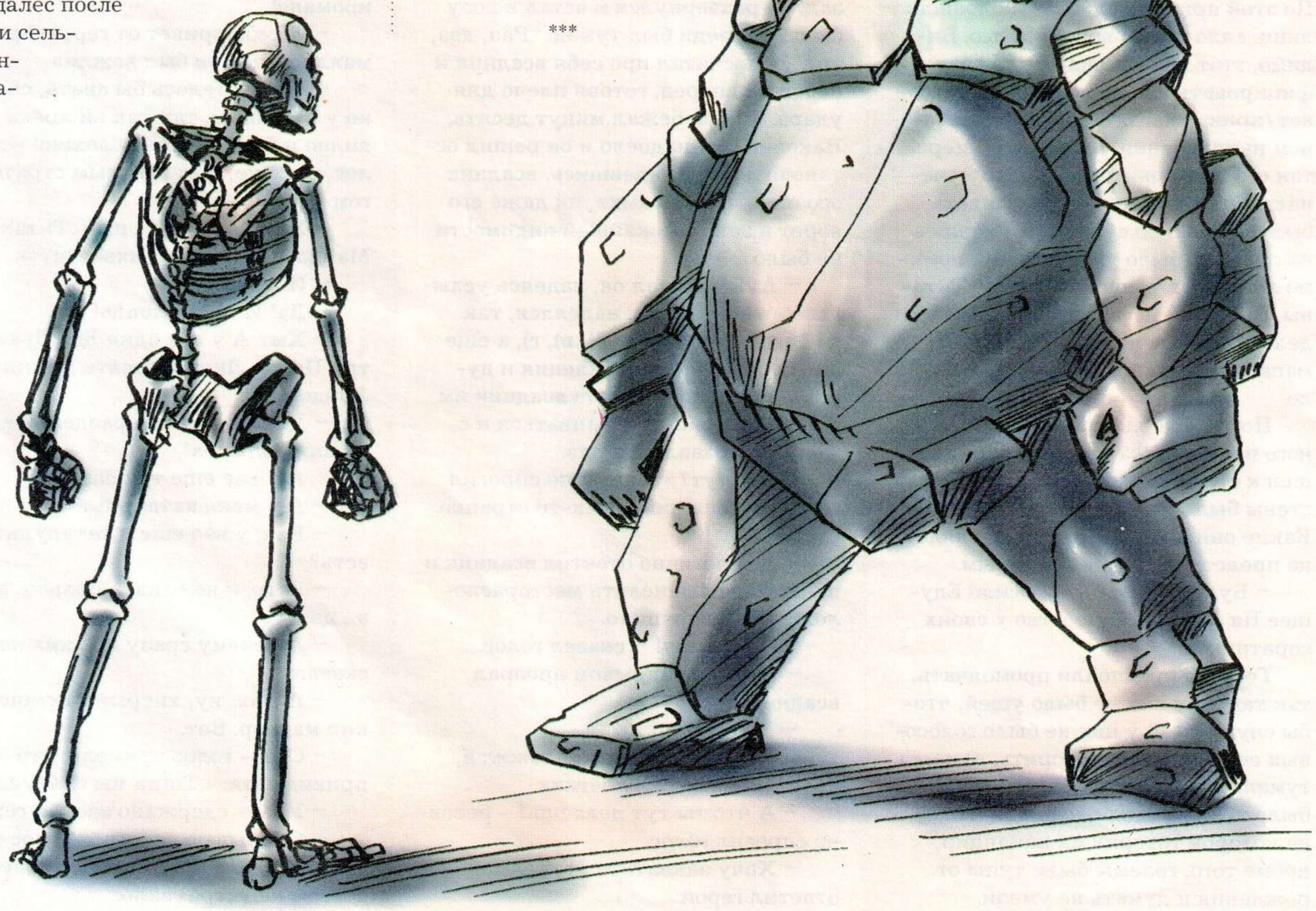
Высыпав все деньги в мешок, внезапно очутившийся под рукой, новоявленный вор вприпрыжку двинулся через пару комнат к черному ходу и, открыв дверь, пустился наутек.

***

Через три часа Мандалес сидел в таверне "Рыбий глаз" и пил. Доведя себя до кондиции (до нужной), Мандалес почувствовал сильную тягу к приключениям. Причем настолько сильную, что его начало буквально скидывать со стула. Отнеся сперва это явление на счет плохой выпивки, со временем (после десятого падения) герой осознал, что это не так. "Против себя не попрешь", – здраво подумал Мандалес. Он с трудом забрался на шаткий стол и, потрясая наполненным золотыми монетами мешком, проорал: "Отдам все это за коня и войско!" После чего акробатично упал головой вниз.

***

Очнулся он лесу: без денег, зато на коне. Мандалес оглянулся и увидел



шесть глаз. Призвав на помощь все свои познания в арифметике, герой убедился, что глаз восемь. Причем разбиты они на группы по два и принадлежат четырем человекообразным грудам камня, в нетерпении стоящим на травке.

– Вы, стало быть, войско? – робко поинтересовался Мандалес.

Камни послушно закивали. Отнеся молчаливость на счет чрезвычайного ума, герой решил, что перед ним четыре Титана.

– Ну что ж, вперед! – скомандовал Мандалес и ударил лошадь под ребра. Выматерившись про себя, коняга засеменила, хромая на одну ногу. Войско двинулось следом.

Так прошло два дня.

***

Видно не было абсолютно ничего. Какая-то сволочь заполонила всю округу тлетворно-мерзопакостной дрянью. Клубясь и переливаясь, дрянь создавала сюрреалистические картины, в которых можно было увидеть время от времени различных дивных и не очень животных.

Однако мистическая сущность тумана мало волновала группу из пяти существ, упорно двигающуюся по дороге. Одно из существ, которое, в отличие от всех остальных, передвигалось на лошади, время от времени пыталось что-то выкрикнуть, но мягко-липкий туман засорял речеиспускательный аппарат и препятствовал резонированию воздуха. По этой причине едущий на лошади лишь вяло махал конечностью. Видимо, этот жест можно было квалифицировать как робкую просьбу/совет/приказ двигаться в определенном направлении. По крайней мере, так его воспринимали другие мученики. Этих мучеников разглядеть было нельзя, но существо, ехавшее на лошади, было уверено, что, помимо лошади, его сопровождают Титаны. Впрочем, псевдотитаны на самом деле были големами, но в таком тумане это никакого значения не имело.

После довольно продолжительного промежутка времени отряд вышел к стенам какого-то замка. Внизу стены были каменными и черными. Какие они были вверху – разглядеть не представлялось возможным.

– Будем брать? - спросило Едущее На Лошади Существо у своих соратников.

Големы предпочли промолчать, так как: а) у них не было ушей, чтобы слушать; б) у них не было голосовых связок, чтобы говорить; в) из-за тумана все равно услышать ничего было нельзя; г) они не знали языка, на котором говорил их командир; кроме того, големы были тупы от рождения и думать не умели.

Однако наездник не стал отчаиваться и решил, что псевдотитаны согласились. Покрутив в воздухе рукой, имея в виду, что нужно обойти замок кругом, он ткнул лошадь каблуками в бока.

Лошадь двинулась вперед. Големы - следом. Замок был до странности круглым. Поэтому пятерка искателей обошла его четыре раза, прежде чем найти ворота. Из-за сильного тумана те сливались с каменной кладкой стен.

– Ворота! – многозначительно произнес всадник и остановился. Големы многозначительно остановились и задумались, хотя делать этого не умели. Лошадь остановилась и многозначительно стала жевать траву (каким образом она нашла в такой тьме траву, неизвестно). У всадника от такой многозначительности закружилась голова, но он взял себя в руки и постучал в ворота.

Ничего не произошло.

Он постучал снова.

Ничего не произошло.

Повторив этот процесс несколько десятков раз, Всадник устал. С трудом переводя дыхание, он обратился к спутникам:

– Будем ломать?

Спутники решили промолчать, так как а), б), в), г), а также они были тупы от рождения и думать не умели. В который раз приняв молчание как знак согласия, всадник решил разбежаться и высадить ворота.

Отойдя на несколько шагов назад, он развернулся и встал в позу быка. Впереди был туман. “Раз, два, три”, - посчитал про себя всадник и побежал вперед, готовя плечо для удара. Так он бежал минут десять. Наконец ему надоело и он решил остановиться. Оглядевшись, всадник осознал, что ни замка, ни даже его ворот в зоне ближайшей видимости не было.

– Ау! – позвал он, надеясь услышать ответ. Он зря надеялся, так как его спутники а), б), в), г), а еще они были тупы от рождения и думать не умели. Герой (а всадник им и был) не привык отчаиваться и с мольбой позвал еще раз.

– Кто тут? – внезапно спросил голос, доносящийся как-то странно сверху.

– Я! - логично ответил всадник и попытался вычислить месторасположение говорящего.

– Не слышу! – сказал голос.

– Я-я! - с надрывом проорал всадник.

– Кто-о-о?

– Я-Я-Я-Я! – герой вложил в этот крик всю силу легких.

– А что ты тут делаешь? - резонно спросил голос.

– Хочу захватить этот замок! - ответил герой.

– Не слышу! - голос заметно повторялся.

– ХочУ-у захватить этот за-а-амок! - проорал герой.

– Чего-о-о?

– Х-О-О-О-Ч-У!

– А-а-а! - голос, видимо, что-то понял и зашуршал. Сверху упала какая-то хреновина.

– Возьми и поднеси к губам!

Ориентируясь на металлический лязг, герой нащупал где-то внизу металлическую воронку. Приложив ее ко рту, он крикнул:

– Здравствуйте!

– Здравствуй! - ответил голос. - Ты кто такой?

– Я герой Архимандалес! Я пришел захватить ваш замок! - гордо произнес герой.

– Архи-кто? - голос к тому же плохо соображал.

– Мандалес! Архимандалес! - терпеливо повторил Архимандалес (или сокращенно Мандалес).

– Ага! Ты пришел захватить наш замок?

– Да!

– И тебя зовут Архимандалес?

– Да!

– Ага! Записал! Подожди минуту, - сверху послышались удаляющиеся шаги.

Герой, понятное дело, находчиво решил, воспользовавшись паузой, найти ворота и свое войско. Но пока он обдумывал эту мысль, вернулся голос.

– Приветствую вас от лица города Могилев, столицы империи Некроманс!

– И тебе привет от героя Архимандалеса! - он был вежлив.

– Мне хотелось бы знать, сколько у вас войск, так как ни хрена не видно и биться будет сложно! - голос, похоже, был военным стратегом.

– У меня... э-э-э... пять Титанов! - Мандалес любил прихвастнуть.

– Пять?

– Да! И еще лошадь!

– Хм... А у нас один Дэд Дракон, три Пауэр Лича и десять Вампир Лордов!

– Да мои Титаны разделают всех ваших под орех!

– А у нас еще три башни!

– А у меня катапульта!

– Как, у вас еще и катапульта есть?

– Есть, и не одна, а целых... э-э-э... две!

– А почему сразу про них не сказали?

– А это... ну, хитрый тактический маневр. Вот.

– О-о! - голос примолк, что-то прикидывая. - Тогда мы сдаемся!

– Ура! - сдержано заорал герой.

– Открываю ворота! - голос снова стал удаляться. Это Мандалеса совсем не устраивало.

– Подожди! - в мольбе закричал он.

– Чего еще? - голос нехотя вернулся.

– Почему здесь ничего не видно? - герой решил начать изложение своей проблемы издалека.

– Да некромант, который должен отвечать за Дымовую Завесу, сдуру насыпал какой-то дряни в Главный Котел. Вот уже третий день ног своих увидеть не могу, - голос, видимо, был очень опечален этим фактом.

– А... э-э-э... вы бы не могли проводить меня к воротам? - как уже говорилось, Мандалес был очень вежлив.

– А зачем мне это? - в ответ на вежливость голос вдруг стал очень подозрительным. Своей интонацией он почему-то напомнил Мандалесу его бабушку.

– Так ведь я заблужусь!

– И?.. – голос, похоже, это вполне устраивало.

– И... разнесу здесь все на хрен! - герой разозлился.

– М-м-м...

– Мои семь Титанов тут камня на камне не оставят! - Мандалес попытался выхватить меч, но тот предательски застрял в ножнах.

– Семь? Их было только пять!

– Пять? А резервный батальон? А рота спасателей? А прикрытие с воздуха? А диверсионные группы? А стратегические Баллистические стрелы?

– Стрелы? - в страхе переспросил голос.

– Да, да! Стрелы! Много стрел! Много-много-много стрел! Тысячи! Миллионы! – Мандалес разошелся не на шутку.

– Хорошо! Следуйте за мной! - голос снова стал удаляться, что-то немелодично напевая.

Ориентируясь по нему, Герой начал передвигаться в пространстве. Внезапно он ощутил, что пространство вокруг сгустилось. От столкновения со сгустившимся пространством Мандалес упал. В голове его мутилось. Внезапно сверху на благородное лицо героя кто-то плюнул. “Лошадь”, – подумал он и провалился в небытие.

***

Прошла неделя. В Черном замке Могилев праздновали свое завоевание. Седьмой раз. Нет-нет, завоевание было только одно, просто Архимандалес, наш герой, любил праздники.

Первым, кого споил Мандалес, был его верный конь. За ним последовали четыре голема, которые пить не умеют от рождения. Это, однако, не помешало им захмелеть и запеть (жестами, так как големы производить звуки тоже не умеют) неприличные песни во дворе Королевского туалета.

После того, как герой вывел из строя всех своих соратников, он принялся форсированными темпами ассимилировать покоренное население. Все кабинеты руководящих постов Империи Некроманс к седьмому дню пустовали, ибо их бывшие обитатели ныне мирно дремали в Тронном Зале под столами и стульями. Держались еще только Мандалес и Г’орх, тот самый незадачливый некромант, в обязанности которого входило следить за Дымовой Завесой.

– Г’орх, в чем смысл жизни? – Мандалес решил наконец разобраться во всех вопросах бытия.

– Смысл жизни? - переспросил некромант, покачав головой и проверив свой кубок на наличие течи.

– Угу!

– В смерти! – убежденно ответил Г’орх и бросил кубок в спящего министра связи. Тот лишь заурчал во сне и перевернулся на другой бок.

– Но ты же уже умер!

– Ну и? – все внимание некроманта было поглощено ворочающимся министром.

– Значит, твоя жизнь бессмысленна?

– Хм, не вполне, ведь...

Тут этот глубоко философский разговор грубо перебили. Причем достаточно оригинально – над Замком разнесся звук боевого гонга.

– Это еще что за... – вежливо поинтересовался Мандалес. Он с трудом поднялся на ноги и тотчас же упал. Падение было смягчено предусмотрительным засыпанием в зоне приземления одного из советников по делам беженцев (столь многие пытались сбежать из Темного Замка).

Верный Г’орх мгновенно оценил ситуацию, принял вид спортсмена-атлета и с криком: “Варвары! Спасайся, кто может!” - выбежал из Тронного Зала.

- А кто не может?” - грустно пошутил Мандалес в ответ. Но его никто не услышал - жизнь героя (мужчины) полна таких вот несправедливостей. Настоящим героям вообще нелегко живется...

Кроссворд

*Кроссворд составлен на английском языке

ПРИЗЫ

Serious Sam

“Корсары”

“Проклятые Земли”

“Шторм”

“Они”

“JA2: Цена Свободы”

“Хулиганы”

“Европейские войны: Казаки”

“Противостояние III” +add-on “Война продолжается”

Меня зовут:_____ Мой телефон:_____

Мой почтовый индекс и адрес:_____

P.S. Пожалуйста пишите адрес разборчиво! Выслать до 30 сентября.

По горизонтали:

1. Компания, от которой все беды в Resident Evil.

4. Отличная канадская RPG.

6. Фамилия.

9. (название игры).

10. Название популярного игрового портала.

13. Самый ужасный из братьев (акробатьев).

16. (имя).

17. Она пыталась убить своего мужа, обладательница единственной в игре "особенной" ракетной винтовки.

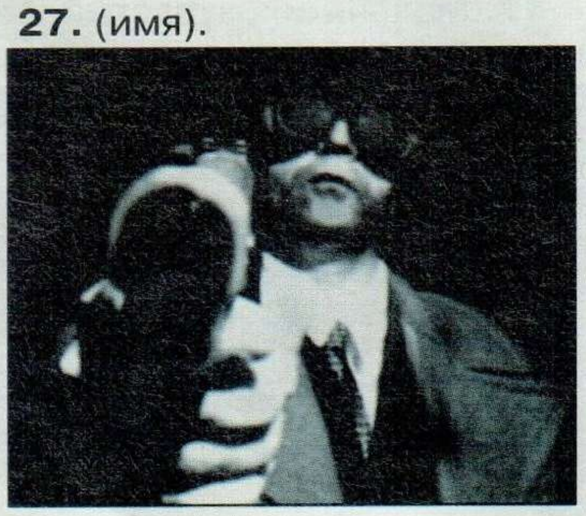
18.

22. Главный герой Thief (фамилия).

23. Hexen: Beyond ... .

25. Игра, которая получила в "Навигаторе Игрового Мира" рейтинг 10.0 (название).

27. (имя).



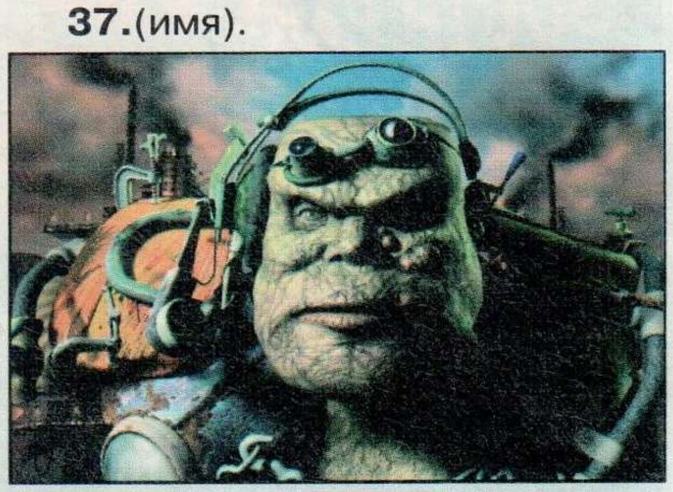
28. Claire ... (Resident Evil; фамилия героя).

32. TekWar, Witchaven, Witchaven 2: Blood Vengence, Duke Nukem 3D, ..., Blood, Shadow Warrior, NAM (недостающее звено).

35. Lord of Hate (брат-акробат).

36. Это DII expansion-персонаж, но он был и в оригинальном Diablo 2.

37.(имя).



39. Викинг, любит выпить, закусить яблоком или улиткой, не женат, в конце игры умер, но продолжал бегать и рубить всех в капусту (имя).

41.

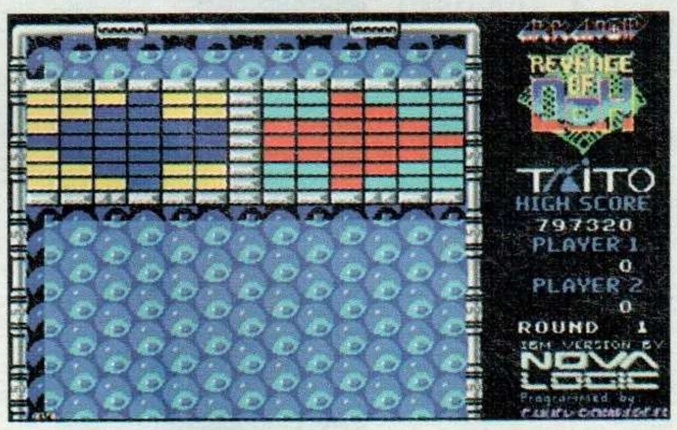
42. ... : Beyond Heretic.

45. (название игры).

46. (название игры).

49. (фамилия).

50. (название игры).



51. (название игры).

56.(фамилия).

57. Украинский шутер с трехмерными монстрами и плоскими уровнями.

58. Ultima VIII: ... .

60. Что все время need?

62. Шестиколесный монстр из Carmageddon.

63. Бог из Blood.

64. Если коммандос отправятся на дикий запад, получатся? (название игры).

По вертикали

2. Название монстра.

3. Лучший друг этой девушки.

4. Особи семейства кольчатых, которые решили развязать третью мировую.

5. Номер **6** по горизонтали утверждает, что эта игра - самое удачное его творение, общественность с ним крайне не согласна.

7. Старый ускоритель от 3dfx.

8. Помимо того, что этот человек был дизайнером Fallout, он придумал Pip Boy`a (фамилия).

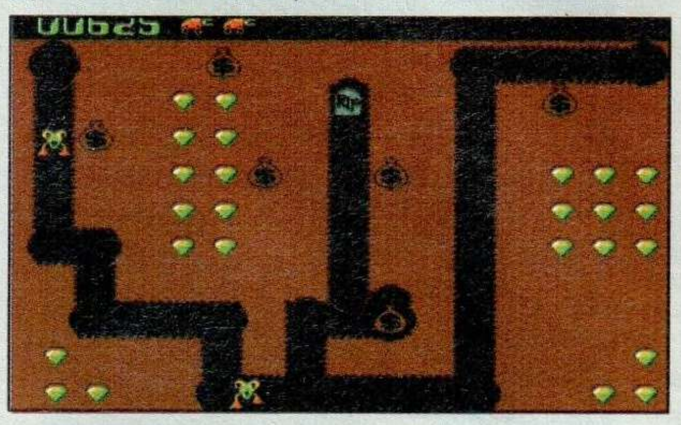
11. Орки-люди, люди-орки, а на самом деле клон Dune 2.

12. Самое распространенное заклинание школы огня.

14. (название игры).

15. (название игры).

17. Маленький, зубастый, ездит на колесах, землю ест...

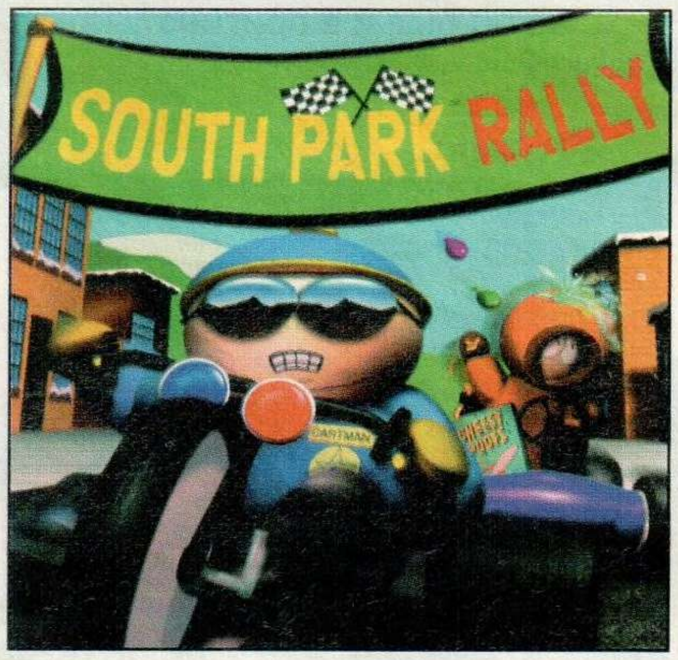


19. Джонсоны тащатся от овалов в этой гонке (название игры).

20. Коко-Демон, Зомби, Огры, Мутанты - все они называются одним словом.

21. Самая очаровательная зверушка из Quake.

24. (фамилия героя).



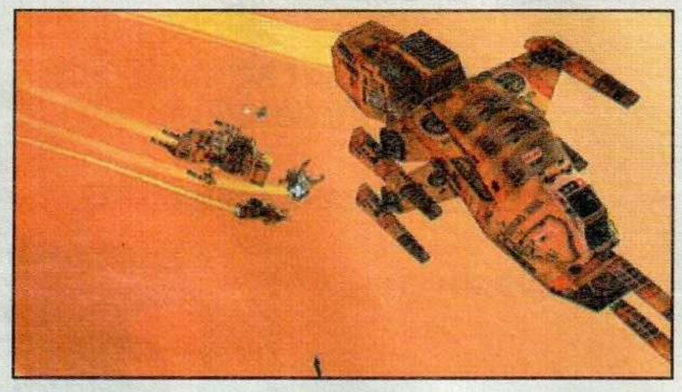
26. Beyond the ...; Starship ...; ...: Challenge of Discovery; ...: Adventure Out Of Time.

27.(название игры).

29. Эта пошаговая стратегия – прямой последователь Heroes of Might and Magic.

30. (имя главного героя).

31. (название игры).



33. В какой вселенной происходит действие игры Shadow of the Horned Rat?

34. (имя главного героя).

38. Главного героя Alone in the Dark зовут Edward ...

40. Его называют дедушкой игрового рунета, хотя на самом деле он живет в Киеве.

43. Мир, в котором живут гномы с огнеметами.

44. Серьезная хорватская группа разработчиков.

47. Дэвид Боуи спел в этой игре пару песен.

48. Братья, которые создали WingCommander (фамилия).

52. Развратная анимешная RPG, главный герой которой в конце игры оказался сыном злого божества (название мира игры).

53. Монстр из Shadow Warrior, любимое занятие которого вырывать у противников сердца.

54. Похожий на курицу мех, который почему-то стал символом всей серии Mechwarrior.

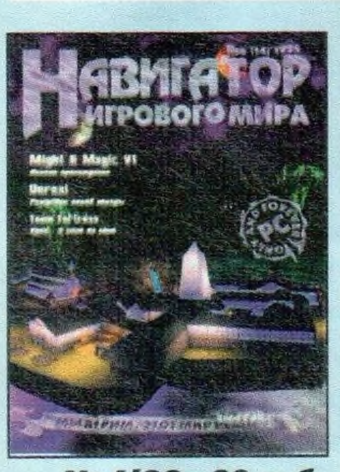
55. Компьютерная стерва из System Shock (имя).

59. Фамилия этого известного писателя Knight, назовите его имя.

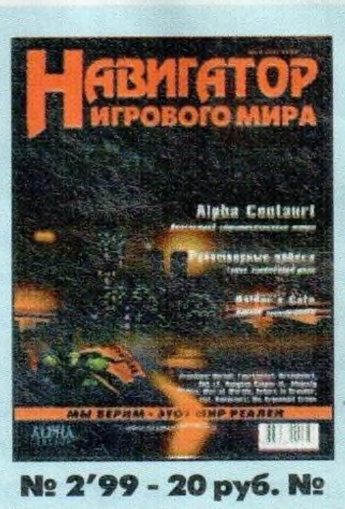
61. Западное название игры “Шторм”.

Уважаемые читатели!

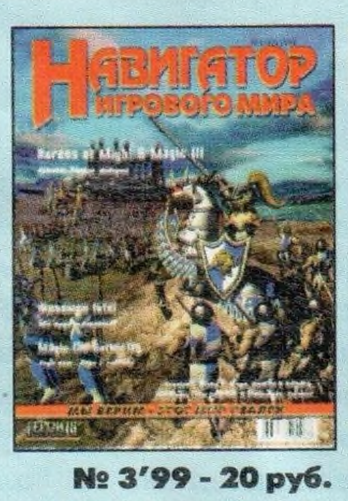
Вы можете приобрести издания, представленные на этой странице



№ 6'98 - 20 руб.

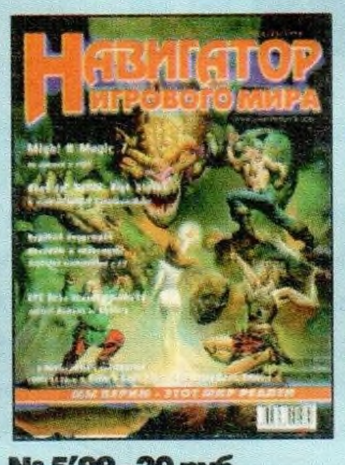


№ 2'99 - 20 руб. № 2'99 + CD - 32 руб.

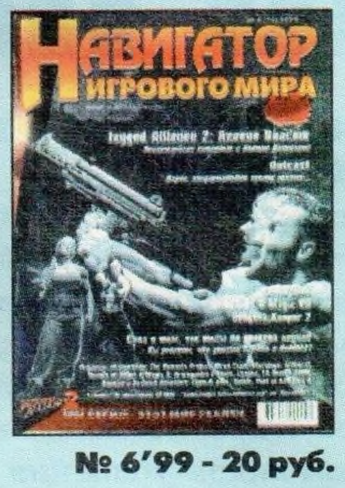


№ 3'99 - 20 руб. № 3'99 + CD - 32 руб.

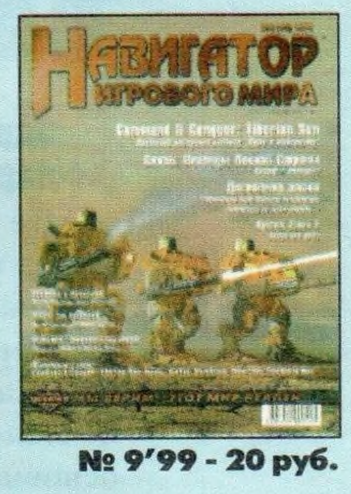
№ 4'99 - 20 руб.



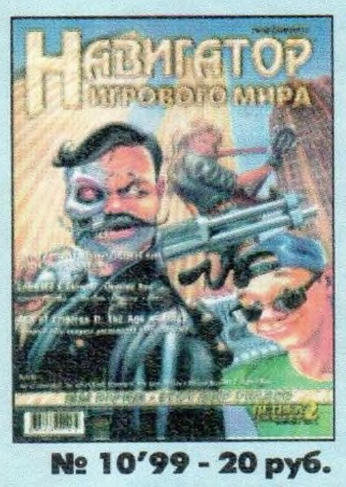
№ 5'99 - 20 руб. № 5'99 + CD - 32руб.



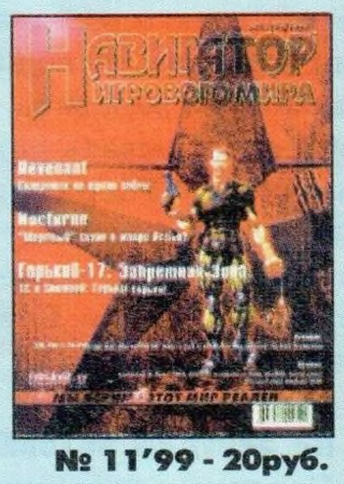
№ 6'99 - 20 руб.



№ 9'99 - 20 руб.

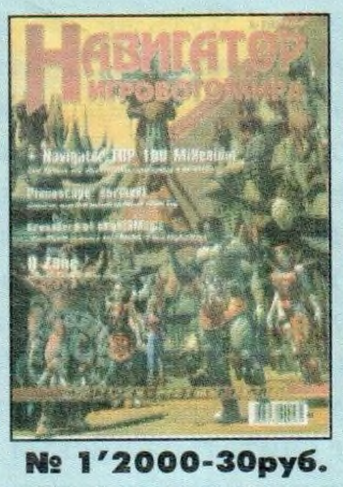


№ 10'99 - 20 руб.



№ 11'99 - 20руб.

№ 12'99 - 30 руб.

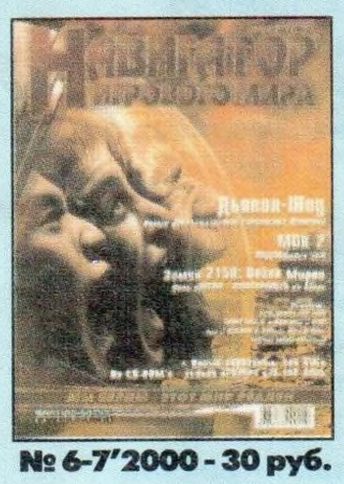


№ 1'2000-30руб.

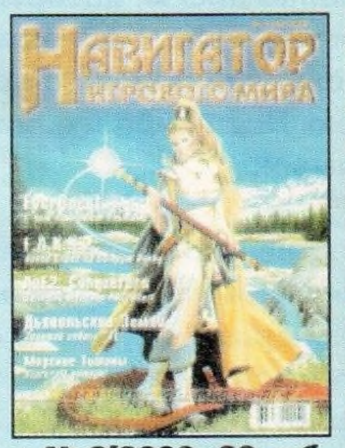
№ 2'2000 - 30руб. № 2'2000 + CD - 42 р.

№ 3'2000 - 30руб. № 3'2000 + CD - 42 р.

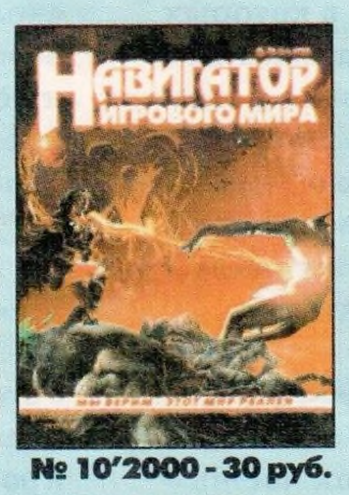
№ 4'2000 - 30 руб. № 4'2000 + CD - 42р.



№ 6-7'2000 - 30 руб.

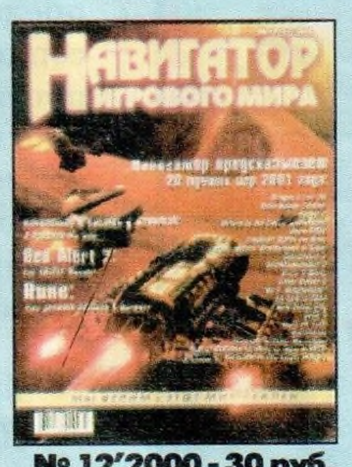


№ 9'2000 - 30 руб. №9'2000 + CD - 42р.

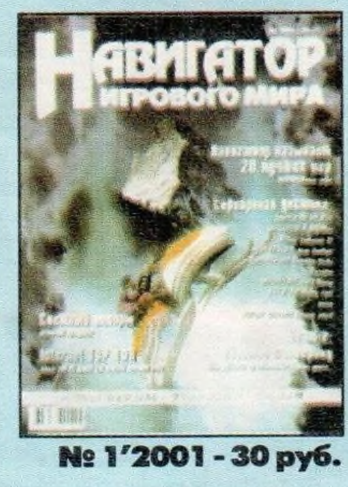


№ 10'2000 - 30 руб. 10'2000 + CD - 42р.

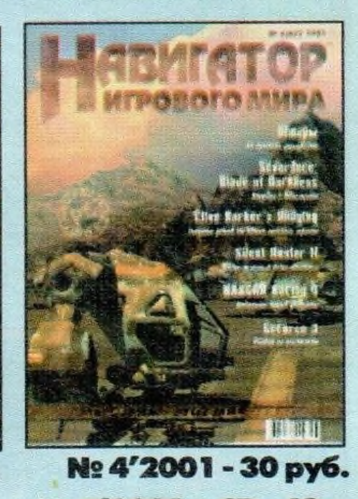
№ 11'2000 - 30 руб. 11'2000 + CD - 42р.



№ 12'2000 - 30 руб. 12'2000 + CD - 42р.

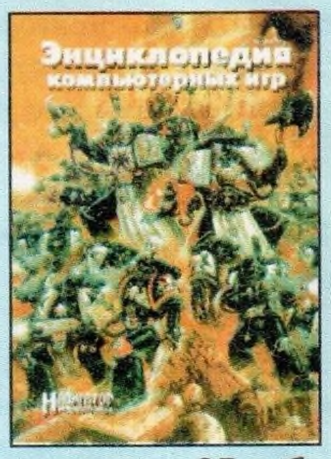


№ 1'2001 - 30 руб.



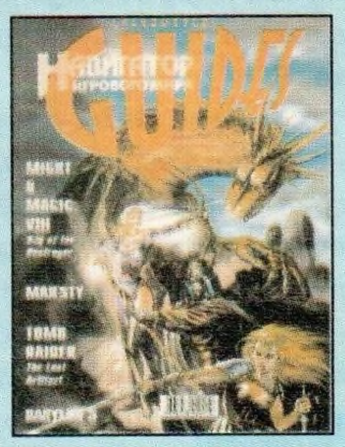
№ 4'2001 - 30 руб. № 4'2001 + CD - 42р.

35 руб.

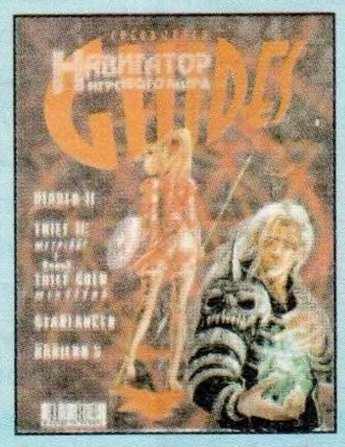


35 руб.

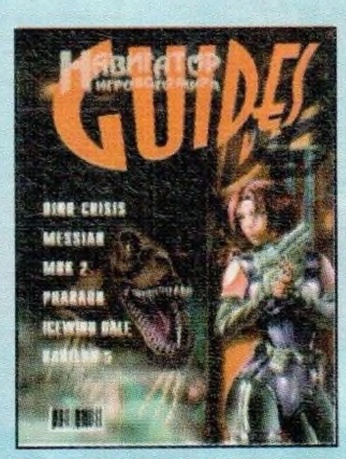
35 руб.



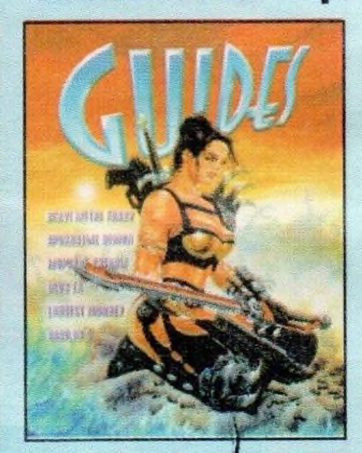
№ 1'2000 - 30 руб.



№ 2'2000 - 30 руб.



№ 3'2000 - 30 руб.



№ 4'2000 - 30 руб.

Для покупки нужно сделать заказ:

- по почте, отправив письмо по адресу:
  123182, Москва-182, а/я 2
- или по электронной почте ***navigat@aha.ru.***

В заказе укажите:

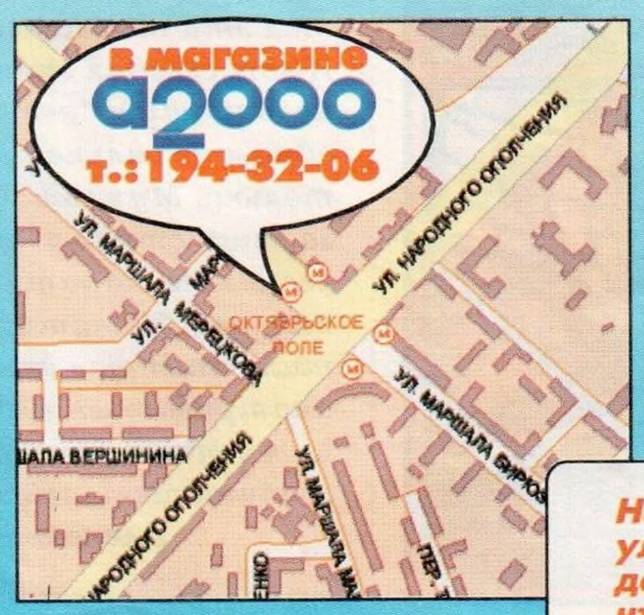
- требуемые издания
- почтовый индекс и адрес, по которому их нужно отослать
- фамилию, имя и отчество получателя
- общую сумму заказа.

Доставка осуществляется по почте, наложенным платежом.

Журналы можно заказать на нашем сайте, в разделе

"Сетевой магазин"

Старые выпуски журнала можно купить



Наш новый адрес:
ул. Маршала Василевского дом 17, в том же подъезде, что и клуб "Полигон". Второй этаж.

Почта

Здравствуйте, дорогая редакция!
Вы просто настолько хороши! Опубликуйте же наконец мое письмо или я повешусь.
И это будет на вашей совести!
До свидания!
DarkSun

Здравствовать вам и не болеть, дорогие мои!

Не секрет, что большинство геймеров проводит лето не в благотворном общении с любимым компьютером, а в угнетающих душу ссылках на дачу или в другие, не менее отвратительные места, где основным видом убивания времени является утомительное общении с живой и неживой природой. А потому закономерно, что к концу лета у большинства из нас наступает обострение болезни под названием "информационная дистрофия".

Прием профилактического средства под названием "Навигатор игрового мира" в начале сентября вызывает побочные реакции в виде огромного количества читательских писем. Именно поэтому сегодня мне придется ограничиться более чем скромными комментариями и предоставить слово нашими читателям.

Итак, приступим, помолясь...

Ах, да! Чуть не забыла... С этого номера в рубрике "Почта" вводится новая традиция: мы будем ежемесячно определять "Лучшее письмо/тему номера" и премировать автора игрой от "Буки". Так что теперь писать в "Навигатор" полезно не только для развития любимого журнала, но и для себя, любимого. Сразу оговорюсь, что "лучшими" будут считаться письма с нестандартными идеями и интересными предложениями, а не те, в которых соплями по страницам размазаны пустые комплименты или не менее пустые наезды. Ну и гремлину понятно, что "лучшее письмо" не обязательно должно быть насквозь лояльным по отношению к журналу, поэтому можно не стесняться.

Воспитательный эффект

До последнего времени меня мало интересовал спорт как часть жизни. Ни к футболу, ни к гонкам (даже ф1) особого интереса не появлялось.

Про другие виды спорта и говорить нечего. Олимпиады, правда смотрел исправно. Замечу, что спортивный раздел я по глупости собственной не читал и, понятное дело, мало разбирался во всей этой спортивной мошне. Мол, чего интересного может быть написано про спорт и про спортивные игры, которые меня не интересуют? Оказалось, что много чего. Где-то с полгода назад я с подачек главного (во вступительном слове) начал обращать внимание на этот раздел. И отверзлись очи мои! С каждым номером все больше и больше я читал эти таинственные письмена. И вот сегодня этот раздел я уже не отношу к "левым", считая его одним из сильнейших в Нави и не только. Мужики! Огромное спасибо за ваши статьи! Я даже стал более-менее шарить в делах спортивных. Кстати, (о чудо!) я заметил, что стал внимательнее присматриваться к футболу и особенно к гонкам формулы 1. Так что... воспитательный эффект налицо.

Александр "Mechanic_e04" Кудашкин

Только не вздумай останавливаться на достигнутом! Следующим этапом воспитательной программы должно стать членство в спортивной секции, затем последовательно "кандидат в мастера спорта", "мастер спорта", "мастер спорта международного класса" и, наконец, "олимпийский чемпион" и "чемпион мира". Только тогда мы сможем считать свою миссию выполненной. Если серьезно, то подобная позиция не может не радовать. Вместо того, чтобы забрасывать редакцию письмами, типа: "Уберите спорт, дайте ... (пропущенное вставить)", человек открыл для себя ранее совершенно незнакомый жанр. Берите пример, господа!

Не забудем историю

Недавно в редакцию пришло несколько писем, которые, помимо всего прочего, содержали в себе одну сходную и довольно интересную идею. Вот наиболее показательный отрывок:

Я недоволен тем, что вы не продолжаете рассказывать о старых играх (я не имею в виду Forgotten), например, таких, как Diablo, Heroes M&M 1,2,3, HL. Я не прошу вас писать только про старые игры, но не забывайте и их тоже, ведь это история всей игровой жизни. Например, давайте читы к старым играм тоже.

Paul

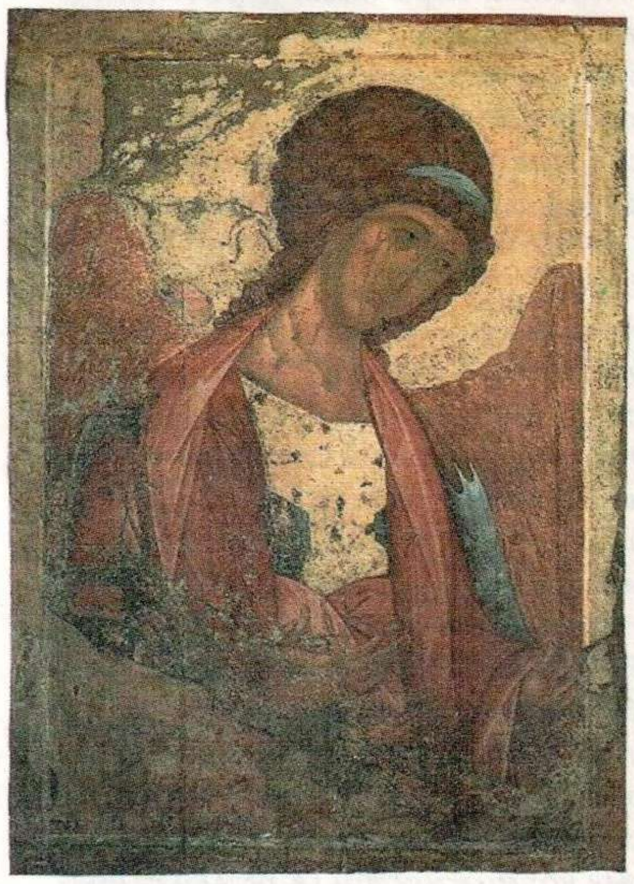
И еще одно письмо в ту же степь...

К сожалению, я не всегда имел возможность покупать журнал и поэтому пропустил очень многое. Поэтому призываю Ваш коллектив опубликовывать уже ранее появляющиеся в Навигаторе обзоры хитовых игр (особенно от Буки,1С, Руссобит-М) скажем под рубрикой "Дежа-вю" (Где-то я это уже видел!). А российским играм эта идея может дать вторую жизнь! Подумайте, ладно?

Андрей Л. aka @ndroid

Очередная гениальная мысль, требующая всеобщего участия и обсуждения. Стоит ли вновь вспоминать об играх, которые вроде как не совсем еще дряхлая история, но уже и не новинки? Как часто у вас возникают ностальгические позывы поиграть во вторых Героев или Цивилизацию? Очевидно, что постоянно действующая рубрика,

конечно, не нужна, но, может быть, есть смысл сделать как-нибудь в разделе Maxview каталог таких любимцев: небольшое описание игры, хинты, может, даже рейтинг популярности... Или кто старое помянет, тому глаз вон?



Рисуйте!

Здорово было бы, если б вы дополняли свои статьи рисунками (желательно в стиле манга/анимэ). И я был бы очень рад рубрике, где разбирались бы "движки" новых игр и интересные находки программистов (типа "Hardware" только о софте).

Саня aka Allanon

Лучше всего, конечно же, было бы пригласить г-на Валеджо и г-на Ройо (хотя лично я предпочитаю Сорайяму), дабы они приняли посильное участие в оформлении журнала. Можно обратиться в Союз художников, тоже ребятам вроде делать нечего... Ну а еще лучше украсить страницы Навигатора репродукциями фресок и икон Феофана Грека и Андрея Рублева. Ну скажите вы мне, зачем нужны картинки, когда есть скрины? Я уж не говорю о том, что манга вообще подойдет далеко не под всякую игру...

Теперь касаемо софтовой рубрики. Вообще-то на свете существует довольно много специализированных журналов, где наверняка можно найти столь специфическую информацию, как разбор новых игровых движков или программерские находки. Есть ли смысл затачивать под это целую рубрику в игровом журнале - решать вам. Мне лично не кажется, что большинству геймеров это столь-нибудь надо. Конечно, каждому из нас хотелось бы, чтобы в любимом журнале присутствовало все, о чем только можно мечтать (вплоть до кулинарных рецептов и программы кабельного телевидения Нижнего Тагила), но ориентироваться в данном случае следует на "безликое большинство" читателей.

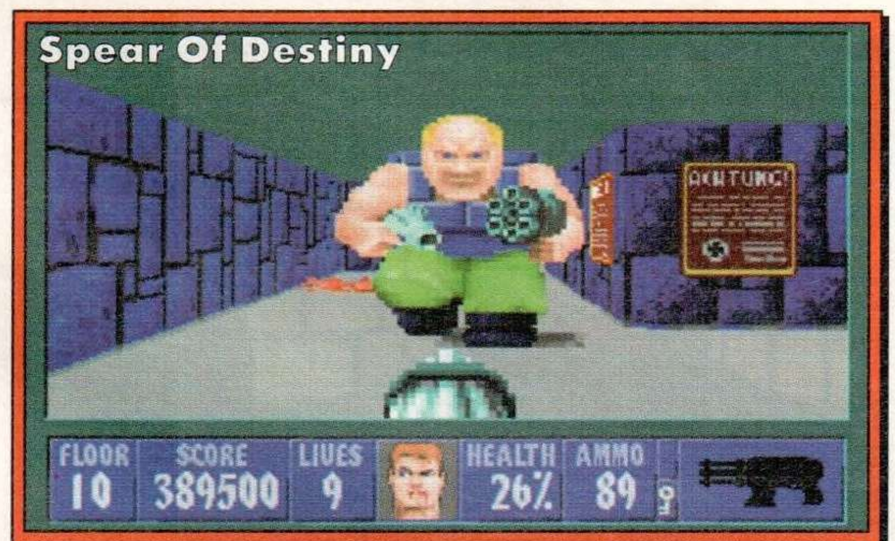
Дискуссия, начатая в № 50: Долой прогресс!

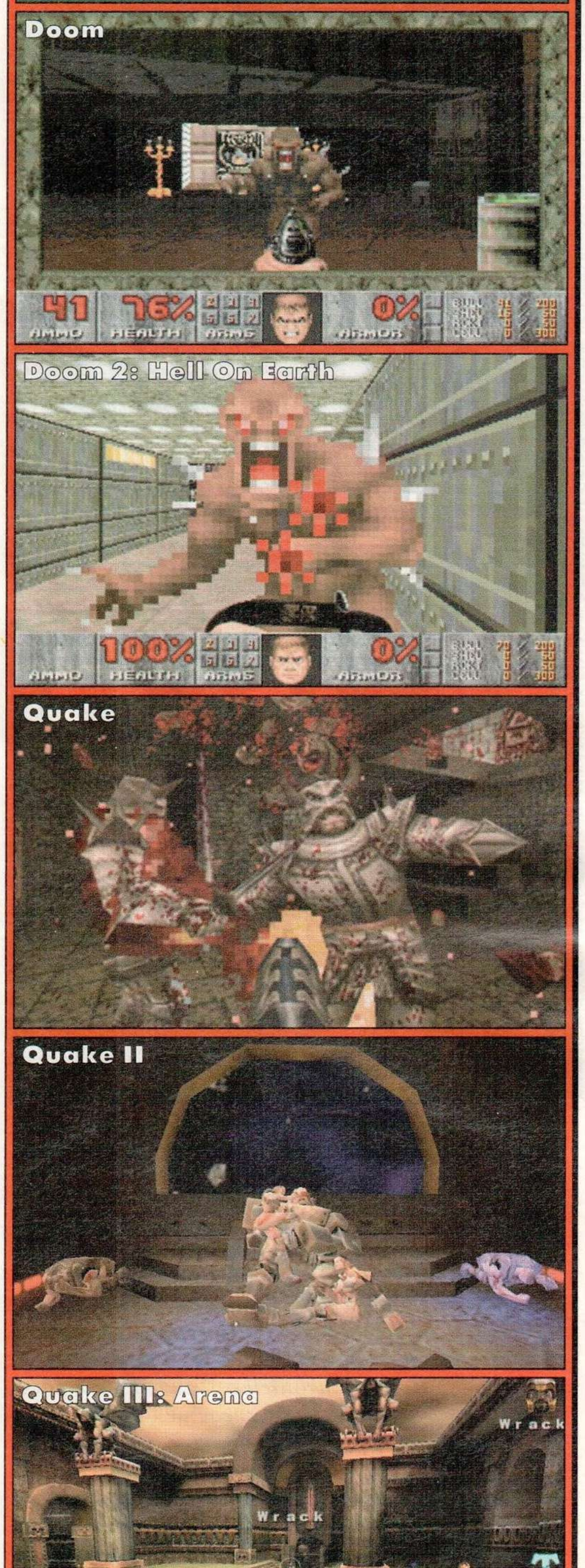
Напомню, что эта тема была поднята в юбилейном номере Навигатора письмом ***Игоря aka AZ*** и получила неожиданно широкую поддержку у вас. Благодарю всех, кто принял посильное участие в обсуждении; как и обещала, всем участникам торжественно вручается мое личное поощрение :).

Один товарищ написал, что вот мол эти гады из Blizzard ent. сделали Warcraft III в 3D. Он привык играть в старый добрый варкрафт и готов видеть на старом движке еще хоть десять частей. Прослежевается мысль, что долой прогресс - нам_и_так_хорошо; мы привыкли к тому что есть; не надо ничего менять. А если бы такими принципами руководствовались все люди? Представляете что бы было? Мы бы до сих пор одевались бы в шкуры и били мамонтов большими дубинами по их огромным бестолковым бОшкам. Иными словами процесс перехода в 3D вполне закономерен и не надо ему сопротивляться. Все равно лет через 50 мы будем смотреть на 3D в нынешнем понимании с такой же ироничной улыбкой, с которой мы сейчас смотрим на старенький Prince of Persia.

Cort

Верно ли то, что мы смотрим на старые игры только иронично и снисходительно? По-моему, никто из нас не забудет те чувства, которые вызвали наши первые игры. Ни один, даже самый ультранавороченный и современный проект даже близко не может приблизиться к тому, что ты испытываешь, когда только открываешь для себя лучшую в мире и единствен-





Эволюция от New World Computing

ную Игру, за которой способен провести немало бессонных ночей. Именно об этом следующее письмо:

В последнее время все больше и больше разработчики ленятся. Хотят получать деньги, не напрягаясь особенно. Примеров множенство. Достаточно взглянуть на HoMM Chronicles. Приевшиеся идеи, никто не задумавается об оптимизации, багов больше, чем дырок в решете. Ситуация ужасная! Поэтому считаю, что в играх прогресс хорош и новое лучше старого. И я, к сожалению, не понимаю тов. AZ и его высказываение: "... пусть на том же движке выпускают хоть десять частей - я буду счастлив". Максимум - 3-4 игры. Например, Might & Magic. Хотя вопрос о попсовости восьмой части еще тот. Всегда нужны перемены, иначе сойдешь с ума. Примерно так говорят японцы :) Но я вовсе не против сиквелов. Наоборот - обеими руками "за". Меняется железо, камни становятся быстрее, третьи жыфорсы завораживают взор игроков, и вместе со всем этим меняются сами игроки.
Об этом уже как-то писали в Нави. То, что раньше выглядело очень круто и затягивало, сегодня вызывает только недоуменное выражение лица у игрока нового поколения. "Как вы могли играть в ЭТО?! Тут же один спрайты!" Но так хочется поиграть в былые хиты. А ты изменился. Я знаю многих людей, которые наигрались в новомодные шедевры (или "шедевры"), но внешний вид и относительная бедность возможностей старых игр не мешает им получать от них удовольствие. Но я так не могу. Выход - сиквел, идущий в ногу со временем. Вот почему, имхо, сиквелы необходимы. Но я не потерплю издевательств над игроками. Это когда сиквел хуже оригинала. Пример - Dune 2000. Я еще не играл в Emperor, но, кажется, на этот раз вышло гораздо лучше.

А вот реальная история. Затарившись свеженьким юбилейным номером, я собрался заодно и присмотреть диск, благо ларек рядом. Надо заметить, журнал я держал под мышкой. Пока я пристально вглядывался в витрину, ко мне подошел парень и, улыбнувшись, со словами "Сразу видно - геймер", пожал руку. Я даже подрастерялся как-то. Оказалось - он "Нави" заметил. Какая объединяющая сила, оказывается, заключена в журнале!

Кудашкин Александр aka Mechanic_e04

Ну что ж, создание сиквеллов как вариант, устраивающий и наших и ваших, – это хорошо. Но как быть с тем, что рано или поздно даже сиквеллы придется "адаптировать" под современные стандарты графики и звука? Впрочем, автор следующего письма утверждает, что это совершенно не главное...

Итак, относительно прогресса ... Прежде всего, Игорь слегка ... слукавил, говоря, что, мол, Варкрафт 1/2 братья-близнецы в отношении графики. Ой ли? Да, оба движка используют топ-даун проекцию, но это, пожалуй, то единственное, что их роднит, а в остальном, как говорят в Одессе "две большие разницы". Старкрафт же вообще перешел на изометрическую проекцию... Единственное, что роднит движки этих игр - они НЕ трехмерные, в остальном же - все же разные, а значится, какой-никакой, но все же имет место быть тот самый "прогресс". Отсюда напрашивается вывод, что наличие/отсутствие новых технологий - это отнюдь не главное в игре (что косвенно признает и сам автор, утверждая, что "графика не является гарантом играбельности"); главное - это те идеи, которые разработчики вложили в свое творение. И хорошим примером, как мне кажется, является парочка игр из вселенной Warhammer - "Shadow of the Horned Rat" и "Dark Omen". Движок первой изо всех сил старался быть трехмерным (хотя, на мой взгляд, "получалось плохо", как частенько говаривают Олди), интерфейс был довольно-таки неуклюж, что также отнюдь не шло игре на пользу ... но зато во второ-о-ой - о, там все было просто-напросто КРАСИВО, а интерфейс - вообще изумителен по своей функциональности! И что же? Неужто эти изменения повредили игре? Да ничуть! А новые технологии всего лишь привнесли в игру новые возможности (в рамках, должен отметить, той же игровой концепции).

Так что новые технологии - всего лишь инструмент, а уж с толком его применить - это просто-напросто уметь надо ;-) Хотя, должен признать, у прогрессивных технологий есть-таки недостатки ... да-да, те самые GeForce 3, Pentium 4, Serial-ATA etc. - все эти "железки" (причем - отнюдь не дешевые) нужны им, как воздух! Но такова жизнь... помнится, еще Остап Бендер говаривал, мол, "железный конь идет на смену крестьянской лошадке" - и никуда нам от этого не деться.

Сергей aka deSAD

Ну и в завершение темы еще одно читательское письмо, на мой взгляд, чрезвычайно оптимичное.

В юбилейном выпуске нашего общего любимого журнала была затронута

действительно интересная тема. Действительно, причем очень часто, после выхода продолжения какой-либо игры мы жалеем, что когда-то так сильно его ждали. Вспомним хотя бы то время, когда только-только вышел Старкрафт, вспомним обмороки с этим диском в руках и отчаянно повторяющаяся в бреду фраза: "что они сделали с моим любимым родным Варкрафтом?!". Тогда, правда, никто ничего против графики не имел, но дилеммы о "полном отсутствии баланса рас", "куда нефть подевали" и т.д. можно было не только в журналах прочитать. Вся проблема в том, что посмотрев скрины и вступительный

ролик об игре еще ничего нельзя сказать, в смысле геймплея, разумеется. Через пару-тройку месяцев народ убедился в ошибочности своих суждений. Оказалось, что баланса силы разных сторон можно достигнуть не только путем тупого повторения юнитов, наделяя их разными картинками (как в Варкрафте), но и соотношением качество/кол-во/цена/время строительства и т.д.

ВАРКРАФТ III БУДЕТ ТАКИМ, КАКИМ Я ЕГО ЖДУ. ИНТЕРЕСНЫМ, НОВЫМ И КРАСИВЫМ. Близард – молодцы. За всю историю ни грамма отстоя.

LwabitH

На этой радостной ноте мы и завершим данную тему. По хорошей традиции мое мнение, как и мнение редакции, осталось за бортом, ваши же мнения тщательно изучены, очищены от плевел и представлены на всеобщее обозрение. Если у кого-то возникнет непреодолимое желание продолжить отвлеченную болтовню на заданную тему, пишите.

Далее нас ждет еще одно письмо по мотивам юбилейного номера (тема, заданная **Makedonski**): речь, как вы помните, шла о тенденции смешивать игровые жанры.

Смешение жанров

Я мог бы очень долго расхваливать Нави и его коллектив, но все же, экономя место, сразу перейду к теме разговора: куда катится этот мир? Что будет, если жанры будут все так же смешивать? На мой очень скромный взгляд есть два пути, и они оба ограничены (есть же предел человеческому разуму!):

а) Никуда он не прикатится и не случится ничего ужасного (вряд ли кто-нибудь всерьез воспримет гибрид Симсов и Старкрафта или Мехвариора и Кармагеддона...)

б) Самый ужасный вариант - продолжая смешивать жанры, мы неизбежно придем к "виртуальной жизни", к чему то наподобие "Матрицы" (надеюсь все видели этот фильм). И тогда - закат (полный) человечества - оно променяет жизнь на Игру! Ведь зачем нужны игры: чтобы отвлечься от реальности, чтобы ощутить себя в шкуре "супербуперкрутогоиСерьезного" Героя, чтобы просто повеселиться и т.д. В играх все хорошо мы можем быть тем, кем мы хотим и при этом не терять своего Я!

Если кто-нибудь хочет оспорить/продолжить эту тему – жду комментариев на garbage@quake.ru

Ян aka Garbage

...или на мой адрес, тогда оспаривание/поддержание этой темы будет изложено в одном из дальнейших выпусков Почты. Кстати, есть еще один вариант (мне он кажется наиболее реальным): все существующие жанры неизбежно скрестятся и образуют несколько новых жанров, которые будут симулировать разные виды человеческой деятельности и стороны жизни. Т.е. если приключение – то в реальном времени, максимально приближенное к физическим условиям того мира, где происходит действие, с элементами стратегии, квеста, экшена и другими страшными словами.

Насущные мелочи

Странно, что вы перестали печатать обложку для компакта. Ведь очень многие поступают именно так с компактом, как товарищ IRWerupe. То есть, покупают коробку для компакта и используют ее по назначению. Можно, конечно, самому сделать обложку, но фирменная прямо радует глаз. К тому же сразу ясно, к какому номеру диск. Мое мнения - печатать содержание диска надо. Это ведь не так уж много места отнимает.

Вуаля – содержание компакта со следующего номера займет почетное место на страницах Навигатора. Обложка от компакта тоже будет, ее отсутствие связано с мелкими техническими проблемами, а не с глобальным отказом от этой милой, но полезной фенечки.

Выкладывайте на диск игры, о которых рассказываете в Forgotten Ware, многим ведь хочется поиграть, хотя бы взглянуть на них, а, опять же, без сети их найти очень сложно, а занимают они, в большинстве своем, совсем чуть-чуть.

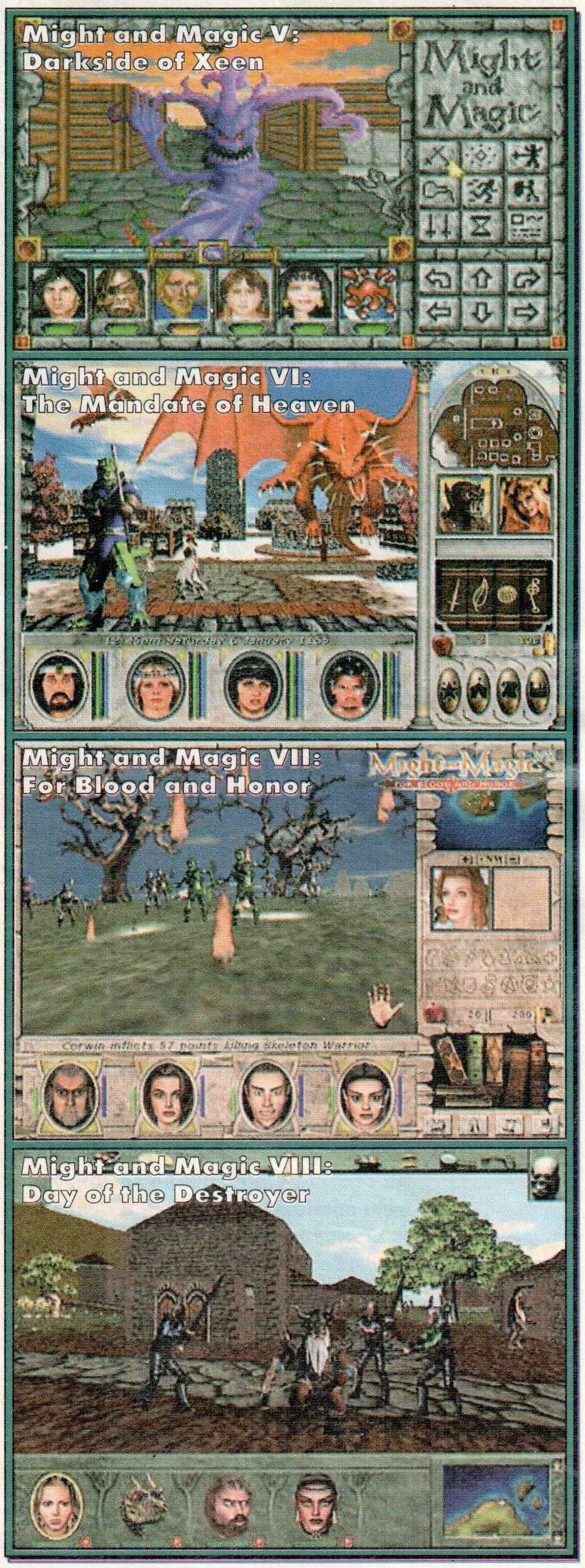
Евгений Янусов aka esycat.

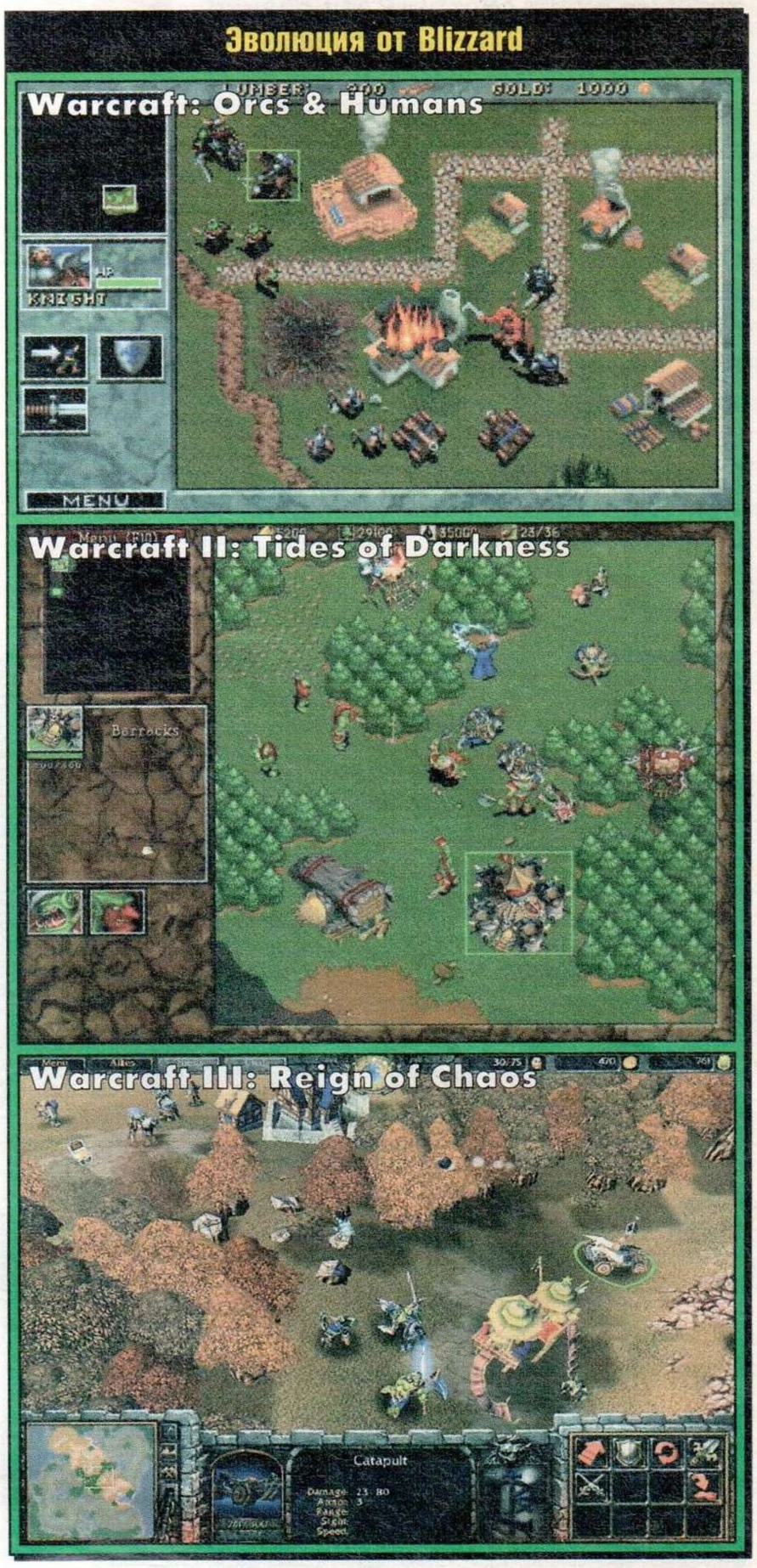
Занимают-то они совсем капельку, но вот авторские права и копирайты на них а-а-о-громенные! А потому далеко не каждую игру можно вот так вот просто взять и выложить на диск. Что можем – выкладываем, а остальное, увы, не от нас зависит.

По возможности пихайте на компакт ролики с турниров (раздел cybersport). Ведь, если демки и фотки еще вполне реально выкачать с модема, то как быть с роликами от 30 метров и выше?

А много ли у нас проходит достаточно крупных турниров, ролики с которых действительно интересно смотреть? А много ли у нас игроков, которые будут смотреть эти ролики внимательно и с удовольствием? Это не ко мне вопросы – к вам. Надо ролики – будут ролики. Не надо ролики – будут самокаты.

Да, кстати. Хочу предупредить, чтобы потом шишками нас не забрасывали: по техническим причинам, мало зависящим от редакции, постера, столь любимого и ожидаемого народом, временно не будет. Ребята, это не насовсем, а всего на пару месяцев. Как только решатся все проблемы, все вернется на круги своя. Так что – не хныкать и смиренно ждать.

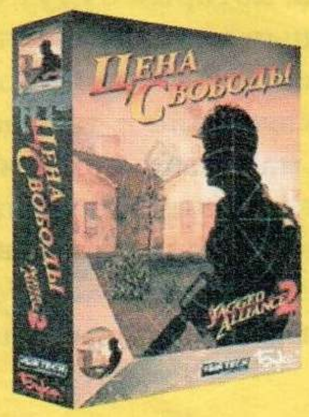




За заслуги перед "*Навигатором*"
Письмо Номера получает игру

"Jagged Alliance 2: Цена свободы"

(она же Unfinished Business) от "компании *Бука*",
ну и написавший его Ярослава Сингаевского
следственно тоже.



Бука®

Кузница кадров или проходной двор?

На сей раз тема не развлекательно-аналитическая (как дискуссия), а насущно-бытовая (практически, как пьянка). Ну что ж, в свое время я пообещала, что никакой политкорректности в разделе не останется, так что принимайте.

Несмотря на то, что мне есть что сказать (ну просто язык чешется), обсуждение этого насущного и серьезного вопроса мы отложим на месяц, дабы все желающие могли высказаться. Кратко сформулирую тему дискуссии: "Плохо или хорошо, что в Нави постоянно появляются новые авторы?". Жду писем с нетерпением.

На сегодня это все. Лечебно-профилактический сеанс утоления информационного голода можно считать завершенным. Вопреки сложившейся традиции, рубрик "Без комментариев" и "Читатель-Читателю" сегодня не будет (угадайте, по чей вине?). В следующем месяце, впрочем, как всегда, я буду с нетерпением ждать ваших мнений, рассуждений, наблюдений и прочих "...ний". Да, и не забывайте оставлять свой обратный адрес – иначе как мы вам призовую игру от "Буки" пришлем?

Оздоровительный сеанс провела
Жанна Давыдова
jgran@softhome.net
ICQ uin: 2244559

Письмо номера:

...как говорил Михаил Жванецкий: "ПисАть, как, извините, и пИсать, надо тогда, когда уже не можешь". Так вот, наболело.

Хочу вернуться к "Золотому времени" "Нави" - вторая половина 97 - начало 98 годов...много аналитики и статей на околоигровую тематику, уйма отличный идей, открытость для общения и т.д. Думаю, что не ошибусь, если скажу, что именно за вот такую обстоятельность и основательность в сочетании с тонким и всегда уместным юмором журнал и приобрел популярность. Кому мы были благодарны? Команде. Тем людям, которые делают журнал, благодаря которым он БЫЛ таким, каким мы его любили... Потом раскол в редакции, и все полетело в тартарары. Журнал просто-напросто развалился. Да, какие-то моменты остались неизменными, что-то еще можно было удержать по инерции, но в целом это был провал. Поиски нового пути были мучительны. Лихорадочные кидания из крайности в крайность ни к чему хорошему не приводили (хотя и было несколько удачных проектов, нельзя этого не признать), но вновь полностью обрести себя никак не удавалось.

Ребята! Сейчас вы как никогда близки к вашей истинно правильной дорожке. И вся штука опять же в людях. Вам мешает, м-м-м...скажем так, некомпетентность некоторых авторов (а также их количество). Первоопределяющая задача - создание гармоничного, целостного коллектива (см. выше), а у вас целый ряд авторов элементарно не вписывается в общую картину... Так вот к чему я веду - ваша команда уже, считайте, что сформировалась. Постоянная ротация состава НИКОГДА и нигде не приводила ни к чему хорошему. Большое (даже слишком!) количество совершенно "левых" людей, появляющихся непонятно откуда и также загадочно исчезающих, пишущих, прямо скажем, гораздо ниже среднего - ВОТ ваша главная проблема. Они, как бы жестко это ни звучало, источник дисбаланса. Должен быть костяк, фундамент, основание. Конечно, при нынешнем количестве релизов работать трудновато, поэтому появление корреспондентов неизбежно. Ну так выберите одного-двух достойных - этого вполне достаточно...

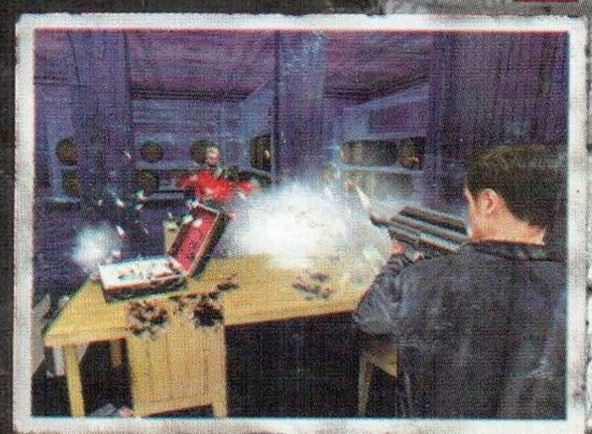
Ярослав Сингаевский

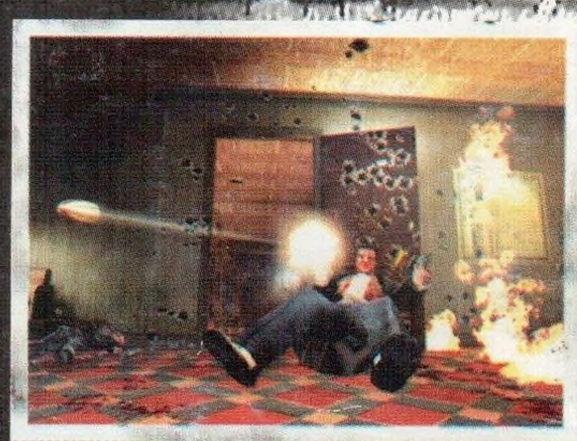
1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С:МУЛЬТИМЕДИА

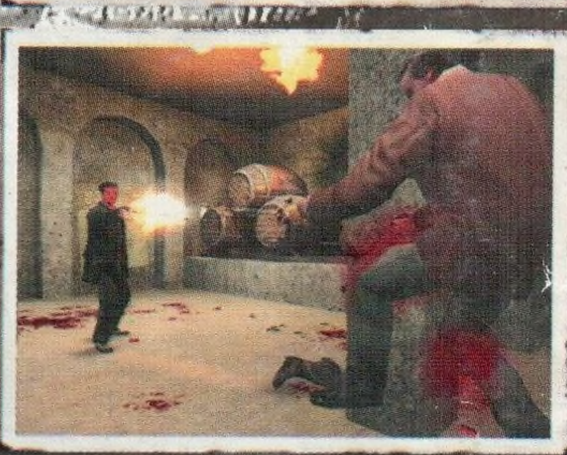
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, www.1c.ru

НЬЮ-ЙОРК. НАД СЕКРЕТНЫМ АГЕНТОМ НАВИСЛА ОПАСНОСТЬ. И ОТСТУПАТЬ ЕМУ НЕКУДА!

MAX PAYNE™







REMEDY™ 3D REALMS A TAKE 2 COMPANY GODGAMES Gathering of Developers Логрус 1С®

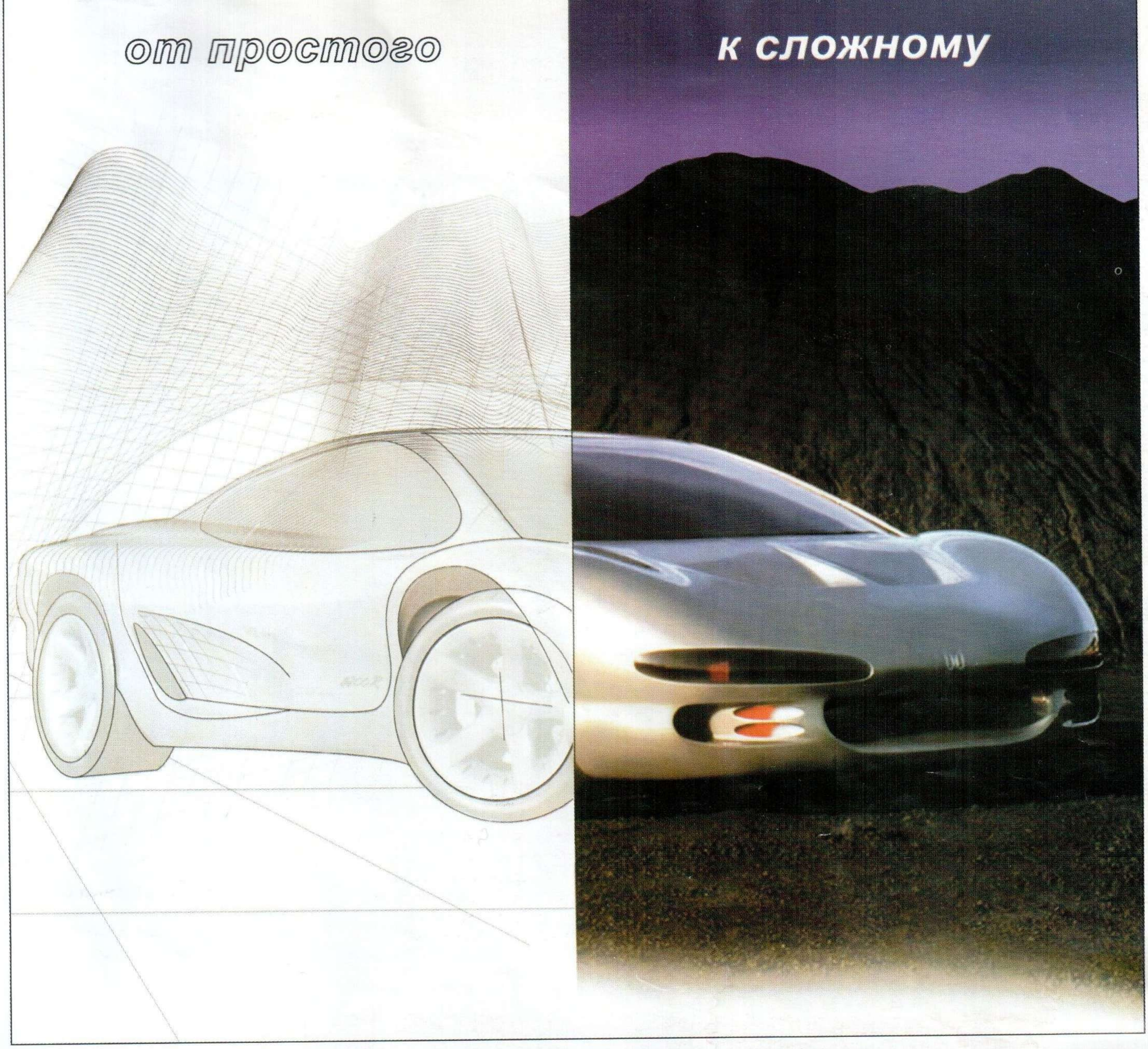
Max Payne, эмблема Max Payne, Remedy и эмблема Remedy являются охраняемыми товарными знаками Remedy Entertainment, Ltd. 3D Realms и эмблема 3D Realms являются охраняемыми товарными знаками Apogee Software, Ltd. Godgames и эмблема Godgames являются охраняемыми товарными знаками Gathering of Developers Inc. © Gathering of Developers, 2001. Take 2 и эмблема Take 2 являются охраняемыми товарными знаками Take 2 Interactive Software. © Take 2 Interactive Software, 2001. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Напечатано в России. Все права защищены. Перевод на русский язык и распространение русскоязычной версии по лицензии Take 2 Interactive Software, 2001. © Перевод на русский язык ООО «Логрус.РУ», 2001. Исключительное право на издание и распространение игры Max Payne в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».

ЖДИТЕ В АВГУСТЕ

Москва
ВЦ «Горбушка», 2 этаж;
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»;
ул. М. Бирюзова, влад. 17;
ул. Марксистская, 9, «Дом деловой книги»;
Ленинский проспект, 62/1, «Кинолюбитель»;
Ленинский пр-т, д.6, МГГУ ;
Ореховый бульвар, д.15, «Галерея Водолей»;
ул. Тверская, д.8, стр.1;
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54;
ул. Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16;
Марксистская, 3 ,маг. «Планета»;
ул. Старокачаловская, 16;
ТД «Перекресток в Северном Бутово»;
ул. 8-го Марта, 10;
ул. Авиамоторная, 57;
Осенний б-р, 7, корп. 2;
Б. Строчиновский пер., 28/11;
ул. Генерала Глаголева, 26;
ул. Смольная, 24 «а»;
ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2, «Бизнес книга»;
ул. Башиловская, 21;
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1;
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ, корп. Высоких энергий;
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1;
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1;
ул. Тверская, 25/9;
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41;
ул. Новогиреевская, 4, корп. 1
Ленинский проспект, 89;
ул. Профсоюзная, д.128, к.3;
Рязанский пер., 2;
ул. Тверская застава, 3;
ул. Русаковская, 27;
ул. Руставели, 1;
Савеловский ВКЦ, В23;
Савеловский ВКЦ, В13;
ул. Селезневская, 21;
ул.Полянка, 28,
Дом Книги «Молодая Гвардия»;
Университи, 2-й этаж;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
ул. Земляной Вал, 2/50;
м. «Марьино», Торговый комплекс, пав.19;
ул. Пятницкая, 59/19, стр.5;
ул. Новослободская, 16;
Воронцово поле, 3, стр. 2-4;
Ломоносовский пр-т, 23;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В27;
ул. Земляной вал, 2/50;
пр-т 60-летия Октября, 20;
Духовской пер., 14;
ВВЦ, павильон №1 («Центральный»),
2-й этаж, «Автоматизация»;
ТЦ «Электронный рай» (м.Пражская),
павильон 3В-22, 2Л-50;
пр-т Мира, д.79/1;
Альметьевск
ул. Ленина, 25;
Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221;
ул. Савушкина, 51;
Барнаул
ул. Деповская, 7;
Березники
Центральный Универсальный Магазин;
Братск
ул. Депутатская, 17;
Брянск
ул. III Интернационала, 2, 59;
Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3;
Океанский пр-т, 140,маг. «Академкнига»;
Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36;
Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Канунникова, 6;
Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»;
Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50;
Геленджик
Ул. Полевая, 33, «На Полевой»;
Горно-Алтайск
Пр. Коммунистический, 83;
Дзержинск
Ул. Ленина, 48;
Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2;
Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»;
Ижевск
ул. М. Горького, 79;
Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35;
Калуга
Ул. Кирова, 7/47;
Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102;
Киев
Ул. Терещенковская, 13;
Киров
ул. Московская, 12;
Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4;
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»;
Курск
Ул. Ленина, 11;
Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»;
Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 88;
Лысьва
ул. Смышляева, 4;
Минск
ул. Я. Коласа, 1;
Нефтекамск
ул. Ленина,15;
Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23;
Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П;
Н.Новгород
ул. Гордеевская, 97;
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Карла Маркса, 32,
компьютерный клуб «Гладиатор»;
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Маслякова, д. 5, оф. 7;
Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, маг. «НПС»;
ул. Рахманинова, 3, «Сплав 21 век»;
ул. Псковская, д.18;
Новороссийск
Ул.Советов, 68/36;
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121;
Одесса
ул. Жуковского, 34;
Оренбург
ул. Володарского, 20;
Орск
ул. Станиславского, 53;
Пенза
ул. Коммунистическая, 28;
Пермь
Ул. Большевистская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
ул. Луначарского, 58;
ул. Большевистская, 75, оф. 509;
Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км;
Псков
ул. Металлистов, 13;
Пушкино
Московский пр-т, д. 5;
Реутов
ул. Южная, 10;
Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «В39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»;
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70,
салон «Лавка Гэндальфа»;
Самара
ул. Мичурина, 15
ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.;
С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14,
маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
ул. Рубинштейна, 29,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»;
Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
Тверь
универмаг «Тверь», 1 этаж;
Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А;
Ульяновск
Ул. Совесткая, 19, к.201;
Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2;
Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»;
Череповец
ул. Тимохина, 7
ТЦ «Фортуна», 2 этаж, пав. №5;
ул.М.Горького, д. 32,
рынок «Южок», центральный вход
ул.Ленина, д. 80, офис 6
Челябинск
ул. Энтузиастов, 12;
Шатура
ул. Школьная, 15;
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;
Ул. Юбилейная, д.9, кв.60;
Юбилейный
ул. Тихоправова, 1;
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»;
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж;
Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
ePlay: ТЦ «Университи» Джавахарлала Неру пл. 1; ТД «Новоарбатский» ул. Новый Арбат 11, стр.1; «Детский мир» Театральный пр-д 5.
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.



ХОСТИНГ ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ И НАЧИНАЮЩИХ

Создать и разместить свой веб-сайт в сети Интернет совсем не сложно. Мы занимаемся размещением и поддержкой виртуальных WWW-серверов с 1996 г. и с уверенностью можем сказать: собственное представительство в сети сегодня доступно не только профессионалам.

Более 6 000 клиентов пользуются нашими услугами, и каждый из них смог найти у нас предложение, которое подходит именно ему.

Сегодня мы предлагаем пять основных контрактов хостинга, которые учитывают весь спектр возможных потребностей клиентов, предусматривая при этом плавный переход "от простого к сложному".

Ваш сайт будет расти вместе с Вами!

ZENON N.S.P.
www.zenon.net
www.host.ru

Настоящий www-сервер всего за $6!*

- 10 Mb дискового пространства
- управление сайтом по FTP или через веб-интерфейс
- поддержка первичной и вторичной зон DNS
- CGI-скрипты для создания форумов, гостевых книг и т. д.
- неограниченное количество e-mail адресов

*** при оплате за три месяца; все налоги включены.**

Регистрация доменных имен
только для наших клиентов
домены в зонах .com, .org, .net - $15/год*
домены в зоне .ru - $24/год*
*** все налоги включены.**

При регистрации и оплате нового тарифного плана хостинга на 12 месяцев, регистрация и делегирование нового доменного имени для этого тарифного плана на первый год осуществляется **БЕСПЛАТНО!**

тел.: (095) 956-1380
тел.: (812) 326-4469
e-mail: hosting@zenon.net